

MOBILE SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED COMPLETE GUIDE



RX-78-2 GUNDAM / UNITED NATIONS

一年戦争史

『ジオン独立戦争』とは何だったのか

最新の軍事テクノロジーで繰り広げられた一年戦争。果たして、その戦場ではいかなる戦略、戦術がとられていたのだろうか。そしてその舞台裏とは？ 開戦から終戦、戦後処理までの歴史を追ってみる。

退化した超ハイテク戦争が開戦

宇宙世紀0079年1月3日、地球から最も遠いスペースコロニー・サイド3は、ジオン公国の樹立を宣言、地球連邦政府に宣戦を布告する。この紛争は、ジオンの完全独立が目的とされていたが、実のところ、長い間の植民地扱いに不満を募らせたスペースノイドたちが、ジオン・ズム・ダイクンの叫んだジオニズムをよりに自らのアイデンティティを確立する戦いでもあったと言える。宣戦布告の直後、火ぶたはサイド1への奇襲攻撃で切って落とされ、核、生物、化学兵器を駆使した電撃作戦で、サイド2、4は全滅、約30億人が虐殺されている。結戦の主戦術として展開された非人道的な密閉コロニー内での毒ガスの使用は、当時のジオン軍司令部が、兵士たちに「毒涙ガスを使用する鎮圧作戦」と偽って指示を下していたことが、戦後追求で明らかにされている。

ジオン軍を片倒す戦力を持ちながら大艦巨砲主義に陥っていた連邦は、新兵器モビルスーツの機動性を生かした戦術に対応しきれずにいた。モビルスーツは、ミノフスキー粒子影響下での戦闘を前提として考えられた極めて最先端の兵器である。こうした兵器、戦術の出現を予見できなかった連邦は、まさに井の中の蛙であったと言える。レーダーなど電子機器の無力化は、必然的に有視界戦闘の自衛戦を復活させ、兵器の機動性とともに、第二次世界大戦時のような兵士の練度も重要視される環境を作り出していたのである。サイド2に対する攻撃の中で、毒ガスだけを使用し無傷で制圧されたコロニーがあった。8パンチ「アイランド・イフィッシュ」である。ジオン軍は、無人になったコロニーに核・ハルエンジンや施設。そのまま、大気圏突入させ、核攻撃にも

耐えると言われた南米ジャブローの連邦軍本部に落とさせるという、ブリティッシュ作戦を決行するのである。また、奇襲攻撃によって連邦に大打撃を与えたジオン軍だったが、その兵力差はいかんともしかたう、戦争の長期化はなんとしても避けたいのか本音であった。ジオン公国はブリティッシュ作戦でジャブロー基地を破壊させ、有利な条件で終戦交渉に持ち込むという青写真を敷いていたのだ。だが作戦を阻止しようとする連邦軍の総攻撃に、偏ったコロニーは、アラビア湾上空で4つに分解。予定のコースを大きく外れ、シリンダー部分はオーストラリアのサイド1に落下する。作戦は失敗したが、オーストラリ



宇宙攻撃軍司令部ドズル・ザビ専用機。ザビ家の人間は軍の要職につき軍政独占を呈している。

HISTORY OF ONE YEAR WAR

ア大陸の約1/3、北アメリカ大陸の約1/4が破壊、衝撃波で地球全上の沿岸地域が被害を受け、地球の自転速度も1時間あたり1.2秒加速されたという。この開戦から、ブリティッシュ作戦までの7日間を「一週間戦争」と呼ぶ。

ジャブロー攻撃に失敗したジオン軍は、第二次作戦を発動し、再びコロニー落としを敢行すべくサイド5へと艦隊を集結させる。しかし、ドスル・ザビ中将指揮下の宇宙攻撃軍は、3倍もの勢力を持つ連邦艦隊の必死の抵抗に第二次ブリティッシュ作戦を断念、直接対決に切り替え、後にルウム戦役と呼ばれる一年戦争史上最大規模の艦隊戦に突入するのである。結果、連邦は敗退するか、この戦いで、ジオン軍と連邦軍は共に多くの艦艇を喪失。開戦からのわずかな間に55億人もの人命が失われた。

南米条約締結で長引く戦乱

1月28日、ジオン公国は連邦政府に対して休戦条約を申し入れる。提示された条約の内容は、ジオンの独立自治権承認、連邦側の軍備縮小と、事実上の降伏勧告であった。これまでの戦況ですでに士気

を低下させていた連邦側もこれを受け入れ、1月31日に永久中立地帯である南極大陸で条約を結ぶことに同意する。しかし、休戦条約がまきに取り交わされようとしていた時、その会議場に、ルウム戦役で捕虜にされたはずのレビル特軍生還の報が飛び込んできた。このニュースは連邦代表者に徹底抗戦を決意させ、条約は核やコロニー落としの禁止など、戦時条約的内容に変更されてしまう。

1.増場で、短期決戦による戦争終決というジオン公国の予想は大きく外れ、戦況は長期戦にものこまれることになった。だが、開戦当初から、戦況資源確保のための地球侵攻も視野に入れていたジオン側の展開は早く、条約締結の翌日には降下カプセルを使った降下作戦を開始、戦場は地球上に移行される。コロニー落としの混乱も収拾されていなかった連邦は、およそ1ヵ月間に3度の降下作戦を許し、地上草地の約1/3は瞬刻間に制圧されていった。その頃、連邦軍でもモビルスーツの重要性を認識。その開発と量産を目的としたV作戦が発動され、サイド7で実験が進められた。

開戦から大規模な戦略を続けたジオンと、それに



史上初のMS戦で勝利を上げたRX-78-2。パイロットは操縦経験のまるでない民間人であった。

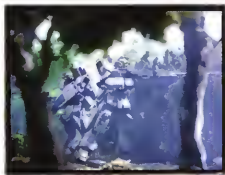


南米条約締結後に戦局を左右したのは、地上戦で活躍した局地戦用MSの存在であった。

よって打撃を被った連邦の両軍の疲弊は著しく、4月から8月にかけて、地球では睨み合いが繰り返されていた9月になり、この膠着状態を破ったのが、V作戦による連邦のモビルスーツ完成の知らせである。V作戦の情報を入手したシオン軍も、即座にこれに対応したか、時すでに遅く、連邦初のモビルスーツRX-78シリーズは実戦に投入され、量産型機体の生産も開始される。

9月18日、サイド7で繰り広げられた史上初のモビルスーツ同士の戦闘を皮切りに、一年戦争は、モビルスーツ戦争の様相を呈し始める。10月、北米ニューヨークにて連邦モビルスーツが所属する部隊との交戦中、ガルマ・ザビが戦死。これまで防戦一方だった連邦の、モビルスーツを投入した反抗作戦がついに始まった。

11月7日、ジオン軍の最重要拠点で資源供給地であるヨーロッパのオデッサ基地奪回に向け、連邦軍は地上兵力の手数をもって侵攻。基地の指揮官であったマ・クベ大佐は、戦術核を使用するなど必死の抵抗を試みるが、3日間の激戦の末、オデッサは陥落する。資源供給地を失ったシオン軍にとって、これ以上の戦争拡大は実質的に不可能になるが、その時に入ったのか、これまで所在がつかめていなかった



シオン軍が展開した局地戦に対抗するため、連邦軍でもRGM-79(G)が急遽生産された

ジャブロー基地入り11の発見のニュースであった。

オデッサが奪回され勢力圏を狭めたジオン軍は、最後の望みをかけ、30日に再度ジャブローに攻撃を仕掛ける。しかし、連邦がモビルスーツの実戦配備を終えた今、ジオン軍の敗色は一層濃くなり、ジャブロー攻略は失敗。カリフォルニアベースも奪回される。この時点で、連邦軍に抵抗を続けていたのは北アフリカ戦線のみとなり、物量に秀でた掃討作戦の前に、シオン軍は地球からの敗走を余儀なくされるのだった。

主戦場は再び宇宙へ

ジオン軍最大の宇宙艦隊が駐留する要塞ソロモンを攻略、制宙圏を奪回し、そこを基点にジオン本国サイド3に攻め込もうというのか、連邦軍の発動した第1号作戦である。12月24日、大艦隊を編成した連邦軍はソロモン宙域に侵入。戦闘を開始するが、それは要塞攻略用兵器ソーラ・システムを使用するための時間稼ぎとも言える行動であった。連邦の新兵器の放った一発度を超える集光された太陽光線は、多数のジオン軍艦艇を「蒸発」させ、最終的に兵力の3/4を失ったドズル中将は、自ら試作重モビルアーマーで出撃。命を賭して、残存艦隊をサイド3に脱出させる。

29日、連邦艦隊はソロモンを出撃し、ジオン公国最後の防衛戦宇宙要塞ア・バオア・クー、そしてジオン本国サイド3を目指す。ついに決着戦が始まろうかと思っていたが、すでに徴兵制を敷き、学徒動員までかけていたジオン側にとると、これ以上の戦闘は勝ち目のない浪費でしかなかった。

30日、ジオン公国デギン・ソド・ザビは、独自に和平交渉を行なうべく連邦艦隊との接触を試みる。だが、ジオン軍の実権を握っていたギレン総帥に、父の交渉を容認できるわけではない。ギレンは決断を下し、コロニー・レーザー砲決戦兵器ソーラ・レイを使用して、公王もろとも連邦主力艦隊を焼き払ってし

CONTENTS

目次

MOBILE SUIT GUNDAM GINNEN'S GREED

COMPLETE GUIDE

002 HISTORY FILE 一年戦争史

007 STRATEGICAL FILE 戦略理論ファイル

- 006 ●勝利条件
- 010 ●研究
- 012 ●開発・生産
- 014 ●情報
- 016 ●人事
- 018 ●特別
- 020 ●拠点
- 024 ●補給
- 026 ●資金運用

027 TACTICAL FILE 戦術理論ファイル

- 028 ●ユニット
- 032 ●キャラクター
- 036 ●移動・輸送
- 039 ●索敵
- 040 ●戦闘
- 048 ●基本戦術

055 WAR REPORT FILE 1 実戦報告ファイル(基本戦略編)

- 056 ●シオン公国軍初期勢力
- 060 ●シオン公国軍戦略
- 066 ●地球連邦軍初期勢力
- 070 ●地球連邦軍戦略
- 076 ●エンディング解説

077 WAR REPORT FILE 2 実戦報告ファイル(重要拠点編)

- 078 ●オデッサ
- 082 ●カリフォルニア
- 084 ●ニューヨーク
- 086 ●ハワイ
- 088 ●キリマンジャロ
- 090 ●トリントン
- 092 ●ベキン
- 094 ●マトラス
- 096 ●ヘルファスト
- 098 ●シャフロー
- 102 ●ルナ2
- 104 ●ソロモン
- 108 ●ア・ハオア・クー
- 112 ●クラナタ
- 114 ●サイト3

117 HISTORY FILE 歴史編纂ファイル

- 118 ●宇宙世紀年表
- 120 ●宇宙世紀史
- 122 ●MS開発史

129 DATA FILE データ解析ファイル

- 131 ●シオン公国軍キャラクター
- 142 ●シオン公国軍兵器
- 173 ●地球連邦軍キャラクター
- 182 ●地球連邦軍兵器

203 THE THIRD INFLUENCE FILE 第三勢力モード解説

- 206 ●正統シオンモード
- 210 ●ディターンズモード
- 214 ●ネオジオンモード

216 WORD LIST 用語解説

巻末欄と
完全イベントチャート
& シークレットMS紹介



戦略理論ファイル

STRATEGICAL FILE



勝利条件

CONDITION OF WIN

一口に勝利と言っても、勝ち方や負け方が存在する。完全勝利を手にすることこそが、再々の目標である。



— 連邦軍・完全勝利 —

地球連邦軍は、戦いに勝利した。

ジオン公国は消滅し、その血生臭い
暴乱と陰謀の歴史は幕を閉じた。

ジオン軍側勝敗

勝利	完全勝利
	●「ジャブロー降下作戦」によるジャブローの制圧
	圧倒的勝利
	●「ジャブロー攻略作戦」および「ジャブローの制圧」 ●150ターン以内にジャブローを制圧していないが、勢力的に非常に有利
敗北	勝利
	●150ターン以内にジャブローを制圧していないが、勢力的に有利
	完全敗北
	●サイト3を連邦軍および第三勢力(注3)に制圧される ●ギレン総帥が戦闘で死亡(注3)
敗北	敗北
	●150ターン以内にジャブローを制圧できずに、勢力的に連邦軍より不利
	特別敗北
	●史実エンディング(注4)
敗北	人類滅亡
	●第三勢力がジャブローを制圧

地球連邦軍側勝敗

勝利	完全勝利
	●「サイド3攻略作戦」によるサイド3の制圧
	圧倒的勝利
	●ジオン本国からの和平交渉に「YES」を選択したとき勢力的に非常に有利 ●150ターン以内にサイド3を制圧していないが、勢力的に非常に有利
敗北	勝利
	●ジオン本国からの和平交渉に「YES」を選択したとき勢力的に有利 ●150ターン以内にサイド3を制圧していないが、勢力的に連邦軍より有利
	特別勝利
	●史実エンディング(注4)
敗北	完全敗北
	●ジャブローがジオン軍および第三勢力(注2)に制圧される ●レビル将軍が戦闘で死亡(注3)
	敗北
	●ジオン本国からの和平交渉に「YES」を選択したとき勢力的に有利 ●150ターン以内にサイド3を制圧できずに、勢力的にジオン軍より不利
敗北	人類滅亡
	●第三勢力がサイド3を制圧

注1

ジオン軍は進行ルートによりマッドアンクル一機がジャブロー攻略作戦を行うことができる。このときにジャブローを制圧できればジオン軍の圧倒的勝利となる

注2

第三勢力とは、「正統ジオン」「ネオ・ジオン」「ティターンズ」のことを示す(P20参照)。ひとつのシナリオの中にふたつの第三勢力が現れることはない

注3

戦闘でユニットが撃破されてもキャラクターが死ぬことはない(負傷中となり2ターン使用不可になる)。ギレン総帥とレビル将軍の場合は撃破されると死亡となりゲームオーバー

注4

史実エンディングとは原作通りの終戦を迎えることを意味する。どちらの軍でも発生させられるが、ジオン側プレイヤーの場合はつらい選択になる

敵本拠地制圧による完全勝利



敵本拠地を制圧すること自体が一年戦争の歴史を書き換えたこととなる

150ターン以内に本拠地である重要拠点 ジオン軍ならサイド3、連邦軍ならシャブローを制圧するかされるかで、完全勝利が完全敗北かが決定する。また、本拠地の拠点を制圧した場合は勢力の大小に関わらず完全勝利となる（制圧された場合は完全敗北となる）。さらに、自軍の最高司令官

「ギレン・シャプ」が戦闘で撃破された場合は、その時点で敗北となりエンディングをむかえることになってしまう。しかし敵の最高司令官を撃破しても自軍の勝利とはならない。シナリオは続行されるので攻撃を行って撃破してもかまわない。

ちなみに完全勝利と圧倒的勝利は、隠しキャラクターを登場させる重要な要素ともなっている。

勝敗に関わるイベント

敵本拠地の制圧以外にも、ゲーム中に発生するイベントで勝敗が決まる場合がある。史実エンディングや シャブロー攻略



キラがギレンの頭を打ち抜く最高司令官がいなくなったシナリオは和平交渉を結ぶこととなる



第三勢力が発生した場合、残りのターン以内にふたつの敵対勢力を制圧する必要がでてくる

作戦による圧倒的勝利もイベントによる勝敗のひとつである。和平交渉が発生して「YES」を選択した場合

には、その時点の勢力比によって勝敗が決定される。

また、第三勢力が発生しているときは第一勢力に自軍の本拠地を制圧されても完全敗北となる。プレイヤーが第三勢力の本拠地を制圧しても勝利にはならないが、全滅させないとシャブローやサイド3などの本拠地への攻略作戦が実行できなくなる。さらに、第三勢力が敵国側の本拠地を制圧した場合は人類滅亡となってしまふ。

150ターン経過とストラテジモードした勝敗

規定ターン数は150に設定されており、その間に敵の本拠地を制圧できなかった場合、勝敗は判定にゆだねられる。判定の指標は、制圧している拠点数と重要拠点数の数となっている。

自分で行動フェイズを行って150ターン



攻めきれなかった場合、勝敗は判定へとゆだねられる。迅速かつ的確な侵襲が求められる



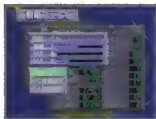
第三勢力が発生すると、何ターンかはよけいに消費してしまう。速やかに全滅させること

までもつれ込んだ場合なら、おそらく最低でも勝利することかできるだろう。しかし注意したいのは、ストラテジモード・作戦行動の委任をONにしていると、きである（CPUの侵襲は非常に消極的なため、思うほど拠点を制圧してはくれない。もしONにしているならば、遅くとも中盤にさしかかる前にOFFにしたい。ただし一度ON/OFFを行うと再度委任することはできない）。

研究

INVESTIGATION

戦闘の際に必要なってくるユニットの強化が最大の目的だが、実際は各種イベントにも関わってくる重要な要素なのだ。



技術レベルの上昇



開発進捗に連動した技術LVが関係しているユニットも数多く存在している



3つをバランスよく進めていくか、目的のユニットに関わるものだけを集中的に上げていくかは自由だが、最終的にはすべての研究LVを高めたい

コマンドから研究を選び、予算を投入することで、技術研究レベル(以下LV)が上昇し、数値が100%になるとLVを1段階上げることができる。新兵器の開発提案は、すべてここでの技術LVに関与している。

技術研究はLVが高くなるほど、必要な予算が跳ね上がっていく。ゲームの中期から終盤と

もなると、資金のほとんどをつき込むことになるだろう。

投入予算額は「段階にわけられていて、昇率も微妙に変化している」研究予算額(参考)もっとも資金を使わずに済むのは予算1を投入し続ける方法で、予算3の半額程でLVアップが可能。もっとも早く上昇させられるのは資金3を投入し続ける方法で、予算1の倍以上のスピードでLVを上げられる。

研究予算額一覧

レベル(LV)	予算1(上昇率10%)	予算2(上昇率20%)	予算3(上昇率30%)
LV1	150	300	600
LV2	300	600	1200
LV3	450	900	1800
LV4	600	1200	2400
LV5	750	1500	3000
LV6	900	1800	3600
LV7	1050	2100	4200
LV8	1200	2400	4800
LV9	1350	2700	5400
LV10	1500	3000	6000
LV11	1650	3300	6600
LV12	1800	3600	7200
LV13	1950	3900	7800
LV14	2100	4200	8400
LV15	2250	4500	9000

技術LVによる提案内容

基礎技術研究

上昇させると、車両、航空、航宙、艦船が開発提案される

MS技術研究

上昇させるとMSが開発提案される

MA技術研究

上昇させるとMAが開発提案される



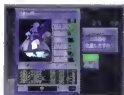
ゾラレイなどのイベントに関わる兵器も基礎技術LVが関係している



生産コストの低下は物量作戦を行う際に、非常に大きな効果を発揮する



リンク・トムが開発提案されるには技術LVだけではなくドムとRD4の開発が必要となってくる



MSとMAの中間に位置するシオンクの開発提案は、MS技術がLV13、MA技術がLV12必要になってくる

●基礎技術LV

上昇させると、車両・航空・航宙、艦船などの開発提案が行われるようになる。地上におけるユニット輸送可能なユニットがないジオン軍であれば、ガウやザンジバルが開発提案されるまで優先的に予算を投入したい研

究項目でもある

兵器の開発提案のほかに基礎技術LVには1上昇するとユニットの生産コストが3%低くなる特典がついており、最大で45%のコストダウンが達成できる。ただし必要な資源の量は変化しない

計算式 生産コスト低下=基本生産コスト-[(基礎技術LV-1)×3]%

●MS技術LV

上昇させると、MSの強化および、新型の開発提案が行われるようになる。より強力なMSを戦場に投入するために最優先で予算投入を行いたい

連邦軍でプレイする場合はどれだけ早くジムシリーズを生産できるか、ジオン軍でプレイする場

合は、連邦軍がジムを投入してくるまでにどこまで強力なMSを開発できるかが序盤～中盤の攻略ポイントになる

MSの種類によっては、複数の技術LVが必要になったり、同じ系統のMSが開発済みの場合、必要LVが下がる機体も存在する

●MA技術LV

上昇させると、MAの開発提案が行われるようになる。MAの開発提案は、ほかの兵器に比べると、高い技術LVを要求される機体が多く、効果の現れにくい研究だといえる。さらには同系列MAの開発終了が条件になっていたりと、ブラウ・プロのよう

に特別項目の「フナガン機関の設立」を実行していないと開発提案されない機体も多数存在している。そのため、ゲームの進行と照らし合わせながらの予算投入が必要とされるが、ほかの研究項目より優先させる必要はないだろう

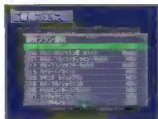
目的を持ったMA研究

シオン軍の場合は、種類も運用方法も多いので可能な限り予算の投入を行いたい。しかし連邦軍の場合MAの必要性は低いので、ほかの技術研究に予算を回し、余裕があるときにだけ予算投入を行うのかもしれない

開発・生産

CULTIVATION・MANUFACTURE

開発を行わなければ生産を行うことができない。強力なユニットの開発生産は、勝利のために欠かせない行為なのだ。



ユニットの開発

① 一度の開発提案報告で複数のユニットが開発可能になっている場合があるので慎重にチェックすること

② イベントによって奪取してきた機体・敵国開発プランではないなどは、開発を行わないと生産することができない

③ 連邦軍の場合、シャッローの範囲に属かないため基本艦が部隊配備されても出撃できない。早めにカリフォルニアやトリントンなどに輸送したい

研究によって高められた技術力やイベントなどで開発条件がすべてそろったと戦略フェイズに入ったときに開発プランの提案が行われる。「開発」のコマンドを選択すればその時点で開発可能なユニットからリストアップされる。この段階ではシルエット、開発目的、開発ターン数と開発資金しか見ることはできず、性能および機体の名称は開発終

了するまで不明である

開発終了後は、生産制限のないユニットであれば重要拠点で生産できるようになる。

開発終了直後のユニットはその適正能力に関わらず本拠地に部隊配備されるのでジオン軍の地球専用ユニットや、連邦軍の宇宙専用ユニットおよび潜水艦は速やかにほかの重要拠点に輸送した方がいだろう。

開発プラン提案の種類

通常提案

「研究」によって各種技術LVを上昇させると提案される

関連提案

関連兵器の開発が終了したことによって提案される

関連技術提案

通常提案と特殊提案の条件を併せて満たすことで提案される

特殊提案

マクネットコーディング(以下MC)技術やEXAMの開発など、特定のイベントが発生することで提案される

敵国開発プランの入手

諜報部が敵国の開発プランを入手した場合に報告される(開発ターン数は敵国の2倍かかる)



追加予算額は開発資金と同額。ヒグザムやトリントンと高価なユニットだと資金不足で追加できなくなる場合がある

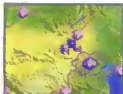
追加予算について

強力なユニットになると開発に必要なターン数も多くなるが、追加予算を投入することで残りの開発ターンを半分に短縮することができる。10ターンが5ターンになっても、2ターンが1ターンになっても追加予算の額は変わらないので早めに投入した方が効果的である

ユニットの生産



資金に気を配っても、資源はあきらかに不足するケースが多いので注意する



8部隊は戦線に送り出すと意外に少ない印象を受ける。各地の拠点を活用して戦力の早期充実を図る

開発の終了したユニットは各地の重要拠点での生産が可能となる。開発と同様に必要な資金とターン数が設定されているうえ、生産には資源も必要となる。

●ドックによる生産制限

ひとつの重要拠点には8つのドックがあり、ユニットを1部隊生産する際にはドックをひとつ使用する。そのため生産ラインに乗せられるユニットは最大で8つまでとなっている。フル稼働状態になったドックは生産が終了するまで次の生産に入れない。重要拠点攻略のため、早急に

無計画な生産は、資金や資源の枯渇を招く結果となる。戦況に応じて有効なユニットを生産する判断力が必要なのだ。

ゲームでは資金や資源の不足のほかに、下記の生産に関する制限が存在する。

大部隊を作りたいときには、ほかの重要拠点で生産→輸送を行って部隊数を確保する手段もある。たとえば生産に3ターンかかるMSを、ふたつの重要拠点で計16部隊生産したあと、片方は再度8部隊生産し、もう片方は輸送を行えば6ターン後には、24部隊のMSが配備できるのだ。

●部隊数による生産制限

自軍も敵軍も部隊総数が150に達すると生産は行えなくなり、生産ラインに乗っていたユニットも配備することができなくなる。資金も資源も十分なのに生産できない場合は部隊数の確認

をすること。150部隊いた場合は不要となった部隊を廃棄するか、戦闘で消耗するのを待つことになる。戦中や航空機を使用した物量作戦を行うときは、総部隊数に注意すること。

●生産制限のある機体

特定キャラクター専用MSやガンダム系MSなどはフレイヤー側の場合1機しか生産することはできない^{※4}。ヘガサスやザンジバルなど、戦術的に重要なユニットにも制限はかかってくる。生産制限のあるものは150の総部隊数には関係なく、ユニットが破壊されない限り生産することのできない。



ムサイの改良型であるファルメルも1隻しか作れない

※4

特殊ガンダムのみ量産型なので生産制限はない。また、ジオン軍でプレイしている場合は、CPUの連邦軍にはイヘントにより複数の汎用機ガンダムが存在する場合がある。

ジオン軍	
特定キャラクター専用MS	各1機
黒い三連星専用MS	各3機
カルバ専用トップ	1機
ファルメル	1隻
ザンジバル	6隻
クワジン	4隻
ドロス	3隻
連邦軍	
ガンキャノン・ガンキャノン3	各3機
ガンタンク	6機
ホワイトベース	1隻
ヘガサス	4隻

情報

INFORMATION

敵の勢力を知らずに戦いを望むのは無謀だ。効率のいい戦いをするためにはより多くの情報を入手しなければならない。



諜報レベルと予算

戦略ターンで「諜報部予算投入」のコマンドを選択し1500の予算を投入すると、諜報部の活動が活発になり敵国の様々な情報を調査・入手してくる。情報の種類は、国力データ・拠点データ・人物データ・兵器データ・部隊データの5つがあり、0～100までに設定された諜報能力によって入手できる情報の多さ

が変化してくる。

諜報能力は、中4の予算投入で35上げることができるが、1ターンごとに低下してしまう。諜報能力の値が高いほど1ターンで低下する値は大きくなっていく。

75以上 1ターンにつき-15

50以上 1ターンにつき-10

50未満 1ターンにつき-5

そのため、高い諜報能力を維持するにはより多くの予算投入を行う必要があるのだ。

諜報能力と入手できる情報一覧

諜報能力	国力データ	拠点データ	人物データ	兵器データ	部隊データ
100	生産状況				
90～99	兵種別部隊数 技術LV	生産兵器名	耐久 格闘 射撃 反応 経験値	武器パラメータ	
80～79	部隊維持費 部隊消費	駐留部隊数	ランク 魅力 指揮	武器名 耐久力 運動性 センサー 最大消費 戦闘消費 移動消費	
70～69	総収入 総生産量 資金 資源 部隊数	収入 生産量 貯蓄数 防衛効果	キャラクター名 階級	移動力 搭載費 地形適正	配置キャラクター名 座席数 士気
60～59	拠点数 重要拠点数	防衛LV	兵器名	小隊番号 兵器名 消費	
50～49	国名	拠点名			部隊構成数

※部隊データは戦闘が成功したときに表示される



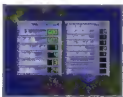
諜報能力は常に高い数値を維持して記きたい。



種を使用してしまうとオデッサは壊滅的なダメージを受けることになる。



敵国開発プランを入手すればジオン軍でガンタムの生産が可能になることもあるのだ。



重要拠点を攻略する場合、できれば生産しているユニットのデータも知っておきたい(諜報能力80以上)

●諜報能力で変化するイベント紹介

イベントの中には、諜報能力の数値によって変化するものがいくつか存在するので記憶して

おいてほしい。諜報能力とイベントの成否、発生確率は以下の通りである

計算式 成功・発生の確率% = 諜報能力の数値

ルビコン作戦

ジオン軍の「ルビコン作戦」を実行した場合、諜報能力が低いとNT-1奪取の失敗のみならずサイクロプス隊の3名(シュタイナー、ミーシャ、バーニニー)を失ってしまう。

オデッサ鎮定策

連邦軍がオデッサに侵襲したときに諜報能力が高いと、スパイを発見するイベントが発生し、マクウェの核ミサイルの発射を阻止できる。ホワイトベース部隊を戦線参加させていない場合は諜報予算の投入のみが核への対抗手段となる

ソーレイの察知

連邦軍がア・バオ・クーに侵襲したときに「ソーレイの察知」が発生しないと、甚大な被害を受けたり、エンディングとなってしまう事態もある。

●敵国開発プランの入手

諜報能力値が100のときに限り、諜報部が敵国兵器の開発プランを入手してくる。残念ながら入手確率は10%と非常に低い(80~99は5%)。入手してくる兵器の種類は自国の技術LVに関係しており、3~4LVほど下の兵器しか入手できない。強力な兵器を人

手したい場合は、諜報能力以外に技術LVも上げておく必要があるのだ。逆のいいかたをすれば、自国の技術LVが低いときには開発プランを入手する必要がない。100の値を維持しないでもいいのなら、諜報予算投入は2ターンに1回行えば十分である

●諜報能力が低い場合

諜報能力が低いと入手できる情報の量が減少(左ページの表参照)したり、イベントで失敗してしまうなど、戦況を不利に導く結果となる。30未満に落ち込んでしまうと行動設定フェイズで索敵を行っても、部隊データがすべてUNKNOWNの表示となってしまう。戦闘時に敵の装備や耐久力、さらには配属されているキャラクターの情報が入手

できないのは深刻な問題となる。重要拠点到侵襲しようとするときには60以上の諜報能力を維持し、駐留されている部隊数を確認すること。未確認のまま侵襲すると、思わぬ大部隊の反撃を受けたり、必要以上の大部隊を投入してしまうことになるからだ。効率のよい侵襲には詳細な情報の入手がかかせない

人事

HUMAN AFFAIRS

戦争は兵器の性能だけで勝利できるものではない。優秀な人材を適材適所に配備してこそ勝利は近づいてくる。



配属と解任



上の写真と下の写真を見比べれば配属の効果がわかるはずだ。

注1

配属を行うことはできないが、キャラクターの状況によって、昇格降格が行える。

本配属の兵士や重要拠点に配属されているキャラクターは、戦略フェイズの「人事」コマンドを選択することでいつでも配属と解任を行うことができる。

配属とはキャラクターをMSや艦船のパイロットにすることで本配属の状態でのみ選択可能だ。キャラクターの搭乗しているユニットは補正値がかなりより強力なユニットとなるので、

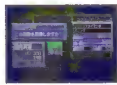
よほど使えないキャラクター以外は本配属のまま待機させていることがないようにしたい。

解任とは配属されているキャラクターをMSや艦船から降ろすことを意味している。解任したキャラクターを再び配属するには1ターン待たなければならない。

しかしハワイで解任したキャラクターを次のターンでソロモンの部隊へ配属させることも可能なのでキャラクターを移動させるときには都合がよい。

解任以外の配置替え

解任してしまうとそのターンで配属が行えないのは前述のとおりだが、行動フェイズにキャラクターの搭乗しているユニットを破壊してしまえば、次の戦略フェイズですぐに配属させることが可能だ。



少々せいたくなくともあるがターン数の節約にはなる。

人事時の状態

ハイゾクチュウ

キャラクターがユニットに搭乗して、重要拠点に配備されている状態を示す解任することができ

ミハイゾク

キャラクターがユニットにも搭乗していないことを示す。解任した次のターンでこの状態になり部隊に配属させることができる。

ニンムチュウ・キンシンチュウ

イベントなどで、別動作戦に参加している場合や処罰を受けた場合この状態になる。人事の一切を行えなくなる。

フショウチュウ

戦闘で搭乗していたユニットが撃破された場合この状態になる。2ターンで復帰できるが、そのあいた人事の一切は行えない。

注2

フショウチュウになった2ターン後、任務が終了した場合にもこの状態になり配属を行うことができる。

階級



キレンやレヒルは最初から最後まで大尉のまま 昇格も降格もない



初期階級が関係するため、アムロやシャアを大尉にすることは不可能

13

ランクの数値換算
S=4 A=3 B=2 C=1 D=0

軍人でないキャラクター



軍員でないキャラクターはなぜか女性ばかりが並んでいる

キャラクターには階級が設定されていて、人事画面に表示される順番もこれに基づいている。階級は条件によって昇格させることも降格させることもできる。見、階級によってキャラク

●昇格・降格の条件

キャラクターは戦闘を繰り返すことによって功績値が上昇し、各階級に設定された功績値に達すると昇格コマンドで階級を上げられるようになる。

功績値の計算にはキャラクターの初期階級が関係しているため、どんなに戦闘を行っても、

ターの能力が上がるように思えるが、階級とキャラクターの実力は基本的に別物であり、その証拠に能力が低くても階級だけは高いキャラクターが存在している。影響するのは指揮範囲の広さと影響を与える順番である(P.34参照)

定の階級以上にはなれない

降格させるのに特別な条件は存在しないが、初期設定の階級以下にすることはできない。また、キャラクターによっては階級の存在しないものもある

階級	大尉	中尉	少将	大佐	中佐	少佐	大尉	中尉	少尉	曹長	軍曹	伍長
功績値	16	14	12	10	8	7	6	5	4	3	2	1

計算式 功績値＝初期階級の功績値＋キャラクターのランク (注)

●定員

各階級には定員が定められており、功績値が上昇しても昇格できないことがある。その場合、誰かを降格させなくてはならないが、降格にも定員数は関係する

階級別定員表

将官クラス(大尉～少将)	9名
佐官クラス(大佐～少佐)	14名
尉官クラス(大尉～少尉)	20名
上記以外	20名

●特殊な配属と階級

専用機への配属

専用機(ユニット名の後ろにイニシャルがある)は通常のものと比較して高い性能を持っている。誰でも配属できるが、特定のキャラクターが搭乗している場合以外は、その性能をフルに引き出すことはできない。

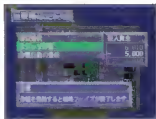
軍人でないキャラクター

階級の存在しないキャラクターはアイナ、ハモン、フラウの3名。軍に在籍していないため階級が与えられていないので、昇格降格の人事を行うことができない

特別の実行

EXTRA

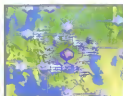
特別には、軍を動かすための重要な、計画や作戦が提案される。ゲームの進行にもっとも関わっている項目だ。



攻略作戦の実行



攻略作戦を実行するまでは重要拠点を確保できない



提案される順番を知ってこれらは次の重要拠点へ侵襲する準備をしておける

“特別”から攻略作戦を選んで、実行しないかぎり、敵の重要拠点に侵入することはできない。提案される作戦の中でもっとも重要なものがこの攻略作戦といえる。

攻略作戦の提案は、基本的には重要拠点の占領が次の提案の引き金になっており、一度にいくつもの侵襲作戦が提案されることは少ない。

実行のためには5000の資金を

必要とし、資金が底をついていくと実行を選択できなくなるので、攻略作戦を行う何ターンか前から計画的な予算管理を行うこと。

攻略作戦を実行すると、自動的に戦略フェイズが終了してしまうので、実行は戦略フェイズの最後に行うよう注意したい。慎重を期するのならば、セーブを行ってから決断するのが賢明だ。通常は、一度実行してしまえば、いつでも部隊を侵入させることができる。

攻 略 作 戦 の 種 類

ジオン軍

第一次地球降下作戦

オデッサに侵入可能

第二次地球降下作戦

カリフォルニアとニューヨークに侵入可能

第三次地球降下作戦

カリマンタンに侵入可能

ベキン攻略作戦

ベキンに侵入可能

マトラス攻略作戦

マトラスに侵入可能

トリントン攻略作戦

トリントンに侵入可能

ハワイ攻略作戦

ハワイに侵入可能

ヘルファスト攻略作戦

ヘルファストに侵入可能

ルナ2攻略作戦

ルナ2に侵入可能

ジャブロー降下作戦

ジャブローに侵入可能

ジャブロー攻略作戦

ジャブローに侵入可能

連邦軍

ベキン攻略作戦

ベキンに侵入可能

ハワイ攻略作戦

ハワイに侵入可能

カリフォルニア攻略作戦

カリフォルニアに侵入可能

ニューヨーク攻略作戦

ニューヨークに侵入可能

オデッサ作戦

オデッサに侵入可能

カリマンタン攻略作戦

カリマンタンに侵入可能

星一号作戦

ノロモンに侵入可能

ア・バオア・クー攻略作戦

ア・バオア・クーに侵入可能

クラナタ攻略作戦

クラナタに侵入可能

サイト3攻略作戦

サイト3に侵入可能

21

メオン軍でプレイする場合、「射水艦隊の設立」の顧客次第で「ハワイ攻略作戦」と「第三次地球降下作戦」の両方を選べるようになる(詳細は設定とチャート参照)。

22

「ジャブロー攻略作戦」は、実行後5ターンだけ部隊を投入させることができる。

研究開発計画の実行



条件の厳しい「ガンダム開発計画」が提案されるのはサイト3侵攻が目前になってからである

「作戦」や「フナガン機関の設立」などの研究開発も「特別」の項目から、実行することになる。基本的には、基礎技術・MS技術・MA技術のレベルを上げさせ

ることで提案される「ソーラーシステム開発」のようにイベントに深く関わってくるものもあるので、提案後は早めに行うのがいいだろう。多くのキャラクターや特殊なMSを使用するためにも実行しておきたい項目である(注3)

研究開発計画の種類

ジオン軍	連邦軍
フナガン機関の設立 フナガン機関が設立される	ヒンノ計画 マゼランSとザラミスSが開発提案される
EXAMの研究 EXAMの研究開始	V作戦 MS・MAの研究が可能になる
ソーレイの開発 ソーレイが開発される	ソーラーシステム開発 ソーラーシステムが開発される
	NT機関の設立 NT機関が設立される
	GM強化計画 GMが開発提案される
	MC技術研究 G-3ガンダムが開発提案
	EXAMの研究 EXAMの研究開始
	ガンダム開発計画 GP-01-Pbガンダムが開発提案される

注3

「EXAMの研究」や「フナガン機関の設立」は非常に多くのMSやキャラクターをゲーム中に登場させる要因となるプレイの幅を広げなければ実行する

その他の特別項目



連邦軍が圧倒的勝利以上を納めたデータで「臨時徴兵計画」を実行するとコウ・ウラキが登場する

前出した「特別」以外の項目がいくつか存在する。研究開発計画と同様に実行しなくてもゲームの進行に支障はない。提案される条件はイベントの消化や未

消化が関わっているものが多い。そのため、カルマの死亡が条件の「ガルマの再降」と生存が条件の「続優秀人類生存説」などは、ひとつのプレイデータで、ふたつが提案されることは絶対にない(注4)

その他の特別項目の種類

ジオン軍	連邦軍
カルマの国葬 軍全体の士気が+30	RXシリーズ回収計画 軍機・MS・MAの開発レベル+1
続優秀人類生存説 軍全体の士気が+20	臨時徴兵計画 (注4) ホワイトベース隊のキャラクターが使用可能 (注5)
海水艦隊設立 パイロット作戦の提案	
ルビコン計画 NT-1の発見	
士気高揚演説 軍全体の士気が+30	

注4

「RXシリーズ回収計画」と「臨時徴兵計画」も同様に同じプレイは選べない

注5

本書のホワイトベース隊のキャラクターとは、ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、リュウ、ミライ、フドウ、セイラの8名を指している

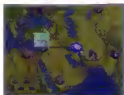
拠点

STRATEGICAL POSITION

戦争をするための資金と資源は拠点から入ってくる。敵の拠点を奪い、自国の勢力を広げることは勝利への絶対条件である。



拠点の効果



敵の制圧は敵の国力をさげることにつながる

軍の運営の根幹は拠点の収入と生産量によって支えられている。より多くの拠点を制圧することが国力と勢力を上げる最大のポイントなのだ。

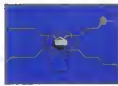
戦術的にも拠点は重要な役割を数多く持っている。拠点にはそれぞれ防衛レベルと防衛効果を設定されていて、拠点上にユニットを配置しておけば戦闘の際、支援攻撃を行ってくれる。

耐久力と物資の補給回復もできるので、拠点を軸に部隊を展開させれば粘りのある前線を作ることができよう。また、制圧した拠点上から戦略ラインで結ばれている場合は戦略ライン上でもわずかだが物資の補給を受けられるようになるのだ。

拠点制圧はすべてのユニットが行えるわけではなく、残念ながら早い展開のできる航空・航海などの飛行ユニットは制圧することはできない。

第三勢力での拠点

第三勢力でプレイする場合、ジオン軍か連邦軍の本拠地（サイト3かジャブロー）を制圧してしまえば、全滅させた軍のものだった拠点が、重要拠点も含めてすべて中立となる。



中立になった重要拠点は侵入することで制圧することができる

制圧可能なユニット

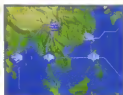
車両ユニット	[陸]
MSユニット	[地・宇]
ザク・グフ/タイYS	[地]
ガンダム/GF	[地・宇]
宇宙用艦船	[宇]
サンノバル	[地・宇]
ベカサス	[地・宇]
ホワイトベース	[地・宇]

地：地上のみ 宇：宇宙のみ



MAユニットと飛行ユニットのほとんどは、拠点の制圧ができない

拠点(通常拠点)

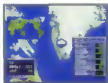


自軍の拠点同士でつながった戦略ラインは戦略の要となる

ひとつの拠点から徴収できる
資金や資源は非常に少ないが、

全部で69カ所も存在するので数
が集まればかなりの収入となる
戦略ラインのつながりを考慮しな
がら制圧していくことが必要だ

制圧のできない中立拠点が3つ存在す
る。これらの拠点は貿易を行い収入
を得ていることになっているため、イ
ベントでの選択次第では貿易を中止さ
れることもある



コートホブ



ノオンフラ

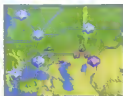


サイト6

名前	収入	生産量	防衛レベル	知名度	防衛効果
アナデ	30	30	2	6	16
アリススラング	30	50	4	16	22
アノカレン	30	30	2	6	16
イスタンブール	60	30	4	16	22
ウランボスト	30	50	5	20	25
ウランバートル	30	50	4	16	22
エルサレム	70	40	6	20	25
エンジャメナ	30	30	4	16	22
カイロ	80	50	6	24	25
カタメス	30	30	3	12	19
キンシャサ	30	30	3	12	19
ケーダマウ	60	60	5	20	25
サンティアゴ	30	30	3	12	19
シエラレオネ	30	30	2	6	16
ノカゴ	100	40	6	24	25
ジャカルタ	30	30	3	12	19
スト、クセルム	30	30	3	12	19
スヘルトロアス	30	40	2	6	16
セント、ハーンズ	30	30	3	12	19
ソウル	60	20	4	16	22
ダーウィ	30	30	4	16	22
ダカール	60	50	5	20	25
チャール	30	30	3	12	19
チンチン	30	30	5	20	25
ティグ	30	30	2	6	16
テヘラン	50	30	5	20	25
デリー	70	40	5	20	25
デンバー	50	40	4	16	22
トゥキョフ	150	10	6	24	25
ニューギニア	20	40	3	12	19
ノム	30	30	2	6	16
ノホシビルスク	30	50	3	12	19
ノリスク	30	30	2	6	16
ハバナ	50	30	3	12	19
ハイコメル	70	70	5	24	25
バンクーバー	80	30	5	20	25
バンコク	70	20	4	16	22
バース	30	30	3	12	19
ババ	80	20	5	20	25
ブタナレナ	30	30	3	12	19
ヘリバー	30	30	3	12	19
ヘルシン	100	50	6	24	25
ベトロハワロス	30	40	3	12	19
ホシゴ	80	10	4	16	22
モゴラ	30	30	3	12	19
マダガスカル	30	30	3	12	19
マダガスカル	20	40	2	6	16
マドリッド	60	20	4	16	22
マニラ	30	40	3	12	19
メキシコシティ	60	20	4	16	22
モスクワ	60	90	6	24	25
ヤウラック	30	30	2	6	16
ラゴス	40	40	3	12	19
リビデンタノイロ	50	30	3	12	19
リマ	20	40	3	12	19
レニングラード	50	50	5	20	25
ローマ	90	20	5	20	25
ロンドン	100	10	6	24	25
サイト1-1	0	50	3	12	19
サイト1-2	0	50	2	6	16
サイト2-1	0	50	3	12	19
サイト2-2	0	50	2	6	16
サイト3-1	250	50	6	24	25
サイト3-2	250	50	5	20	25
サイト4-1	0	50	3	12	19
サイト4-2	0	50	2	6	16
サイト5-1	0	50	4	16	22
サイト5-2	0	50	3	12	19

防衛レベル×4が割合数となる

重要拠点



敵の進軍も重要拠点を目標としているが、なめてオテナサは倒れやすい

通常の拠点は比較にならないほどの収入と生産量を誇るのが重要拠点である。財源としての規模が大きいだけでなく、宇宙港、兵器生産ドックなどゲームを進行させていく上での重要

な要素も多く備えている

自軍の重要拠点数などによって発生するイベントも数多く存在し、特定の重要拠点を制圧しないと開発できないMSもある

地上と宇宙合わせて15カ所あり、すべてを攻略したときに、完全勝利が訪れる

名称	収入	生産量	防衛レベル	砲台数	防衛効果
フロ	600	600	15	60	55
オテナサ	200	999	12	45	48
カリフォルニア	300	400	9	36	37
ニューコーラ	500	150	8	32	34
マトラス	250	250	10	50	40
トリントン	200	350	9	36	37
クリメンティロ	150	600	10	40	40
ペキン	200	250	7	28	31
ヘルフアスト	350	150	12	45	48
バウイ	300	200	8	32	34
ルナ2	300	250	12	48	48
ノロモン	250	400	12	55	46
ア・バオア・クー	300	100	15	60	55
グラナダ	400	500	14	56	52
SSコースムンティ	999	250	12	48	46

重要拠点の特徴



収入・資源

通常の拠点の10倍にも達する。少しでも早く制圧して国力を高めていきたい



輸送

コマンドを実行することで重要拠点から重要拠点へとユニットを輸送することができる



生産

ユニットの生産は重要拠点でしか行えない。生産終了したユニットはそのままの重要拠点配備される



打上

重要拠点には宇宙港があり、HLVや艦船を宇宙に送り出せる



補給

補給による物資や疲労度の回復も重要拠点よりはるかに早い。機体数の回復もできる



廃棄

不要になった部隊は重要拠点で廃棄すれば、資源として再利用することができる



人事

重要拠点に配備されているキャラクターは、戦略フェイズで“人事”を行うことができる



進入

自軍が敵の重要拠点に侵入する場合は“特別”から攻略作戦を実行させなければならない



攻城作戦が実行されない限り進入はできない

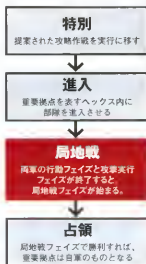
進1

第三勢力モートプレイ時は、いつでも、この重要拠点でも進入が可能だ

●重要拠点への侵攻

重要拠点の攻略はいつでも可能なのではなく、進入するためには「特別」提案された攻略作戦を選択し実行しなければならない。いくつかの分岐もあるが、攻略する順番はおおよそ決められており、開始直後から敵の本拠地に攻め込むような真似はできない（注）。

基本的な重要拠点の攻略手順は右のチャートの通りである



局地戦フェイズの進め方

局地戦フェイズの進め方

局地戦フェイズにはいると、攻撃側と防御側の行動設定フェイズと攻撃実行フェイズの終了を1ターンと数え、5ターン分の戦闘が行われる。勝敗が決まらないかぎり5ターンごとに戦闘は中断される



局地戦フェイズでの5ターンは通常のターン数を消費しない

勝敗

局地戦マップの内部には、拠点ヘクスが配置されていて、そこを制圧することによって勝利となる。また、配備されている部隊を全滅させても重要拠点は占領できる



拠点を制圧した時点で残っていた敵ユニットは重要拠点の外に出される

交戦中の重要拠点

局地戦が始まると、その重要拠点は交戦中となり、機能はすべて停止する。攻め込まれた場合は著しい進行の妨げになってしまう



ブロックで生産中のユニットも局地戦が終わるまで完成しないのだ（注）

進2

敵軍は交戦中になっても、生産の滞りはない。完成すれば配備されてしまう

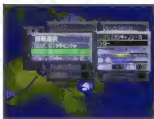


部隊を配備していない重要拠点に進入されると部隊は占領されてしまう。

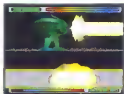
補給

SUPPLY

どんな優れたMSでも、弾が切れた銃を撃つことはできない。
速やかな補給を行うことは素早い侵攻を行うのに不可欠だ。



補給と回復



ケンファアーやヒク・サムなどの強力なユニットは一度の攻撃で大量の物資を消費する



物資が切れた砲は反撃してこないでダメージを受けずに攻撃できる。逆の立場にならないように注意

各兵器に設定されている最大物資とは、その兵器がとれだけの物資を搭載して活動できるかを示すものである。この数値から移動消費と戦闘消費が、それぞれの行動をする度に消費されていき、数値が0になるとその兵器は1ヘックスの移動以外できなくなってしまう。耐久力とは兵器の体力のようなもので0になると破壊される。疲労度とは、戦闘の度に受ける目に見えないダメージのようなもので、数値が上がると性能が落ちる。補給とはこれらの戦闘によるダメージなどを回復させることであり、兵器の性能をフルに発揮させた

ければ常にスムーズな補給を行えるようにすることが最重要課題となる

補給が行われるのは戦略フェイズにはいったときである。そのため敵の攻撃実行フェイズの際は自軍兵器の物資、耐久力、疲労度は回復していない。行動設定フェイズでユニットを操作するときには、敵の反撃のことまで配慮しておく必要があるだろう

補給には資金と物資が必要となり、不足している場合は各部隊に補給が行き届かなくなってしまうので注意したい。戦略フェイズが始まったときに資金が総収入よりも低い場合があるのは補給を行っているためである

補給可能な場所



自軍の戦略ライン上

自軍の戦略ライン上にいるときはわずかながら物資の補給を受けることができる。耐久力と疲労度の回復は行われない



拠点

ユニットが拠点上に配置されている場合は物資、耐久力、疲労度の回復ができる。回復する量も格段に多い



重要拠点

交戦中でなければ物資、耐久力、疲労度の回復量も最高で、そのほかにも部隊数の補給(次ページ参照)までできる

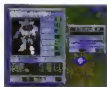


防衛ポイント

重要拠点で局地戦が始まった場合、拠点と防衛ポイントでのみ補給ができる。防衛ポイントでの補給は自軍敗軍無関係に行われる

機体数の回復

拠点上に配置したユニットの
耐久がいつまでたってもフルに



構成機体の減ってしまった部隊はこれ以上回復しない。攻撃力も落ちている



コムサイやマセラトップを重要拠点に降しても、ムサイやマセラベースは回復しない

回復しないこと
がある。これは1
ユニットが複数
の機体で構成さ
れている場合、
機体が破壊され
るごとに耐久力

の最大値が下がるためにおこる
機体が減ってしまうと耐久力のほ
かユニットの攻撃力も低下する

機体数の回復を行えるのは重
要拠点だけなので、ユニットご
と撃破されてしまうまでに重要
拠点に戻したい

コムサイやマセラトップを切り
離れたムサイやマセラベース
も重要拠点に戻れば回復し、再
び分離できるようになる

物資の消費



耐久は低くなっているが物資の豊富な
部隊がいたら奪取させてから交代させ
る方法もある。ユニットの種類によっ
ては数倍と増える

耐久や疲労度は戦闘を行わ
ない限り消耗することはないが、

移動

移動を実行すると物資を消費する。物資が切れると地形に関係なく1ヘックスずつしか移動できなくなる

露敵

露敵は、効果的な攻撃を行うために不可欠な行動である。物資の消費量は少ないが、未確認の敵部隊がいた場合は必ず使用したい

散布

ミノフスキー粒子を散布して敵味方問わず攻撃命中率を下げる。物資の消費量が多い方なので、無駄のない散布を心がけたい

攻撃

消費のとくに激しいのか、攻撃である。複数のユニットで攻撃を加えた場合、戦闘画面に登場する部隊の物資がもっとも多く消費される

注1

ここでは補給のできる戦略ラインを補給ラインと表記する

補給ラインの作り方 (注2)

補給ラインの作り方は2種類ある。まずは戦略ラインで結ばれている拠点を占領、制圧すること。そうすれば間に挟まれた戦略ラインは補給ラインとなる。補給ライン上では移動力が2倍になる



単純で効果的なよい補給ラインの作り方。拠点を奪取されない限りなくならない

もうひとつの補給ラインの作り方は、拠点と自分の部隊を結ぶこと。移動力の高い部隊を先行させればあとに続く部隊ととも補給を受けられる。弱点は先行部隊の移動力が倍になると、撃破されるとラインが消滅すること



ハワイに直行する際には屋敷敷で補給ラインを作っておくといいたろう。移動の物資を大幅に節約できるはず

資金の節約

CAPITAL EMPLOYMENT

これまでに上げた戦略項目には、資金と資源が密接に関わっている。計画的な資金運用は軍の運営をスムーズにする。



開始直後の戦略



資金の全くないオン軍は事実上同じオデッサの占領が生命線となる

ゲームの開始直後 フレイヤ側の資源は敵側に比べてはるかに劣っている また、重要拠点の数に差があるので、総収入の面でも劣勢を強いられている

以下の点から序盤では少しでもコストパフォーマンスのよい高い攻略が必要となる 初期に配置されているユニットをどう動かすかがポイントとなるのだ

ユニットひとつひとつの能力を高めるため、本配属のキャラクターはすべて配属させること キャラクターの搭乗しているユニット(以下「顔付きユニット」)は

撃破されにくくなるため、部隊数の消耗を押さえることができるようになるのだ 主要な戦闘は顔付きユニットとなるべく高性能なユニットに任せて、余った部隊は拠点の制圧に向かわせる 狙う拠点は敵の重要拠点から離れていれば早い返される心配もない

開始直後の資金と資源

種別	シオンモート	連邦モート
資金	0	150000
総収入	5449	8729
資源	200000	80000
総収入	4420	7910

無駄のない資金運用法

課税活動

序盤で敵国開発プランを入手する必要はないので、能力を100まで上げる必要性はない 重要拠点を駐留部隊数がわかれは十分なので、1500もの予算を毎ターン投入しなくていい 課税活動は3~4ターンごとに行うようにしよう

特別

「特別」に提案される序盤攻略作戦は提案と同時に実行した方がいい 5000の資金がかかるが、早めに重要拠点を制圧することで安定した収入を得ることと敵の重要拠点をかき取る 序盤であれば少数の部隊で占領できるので、残りの部隊は次の目的地へと進めておく

研究

技術LVが低い間ならば、資金3を投入し続けてもそれはと財政を圧迫することはないだろう 敵より少しでも早く強力なMSを生産したいので、MS技術に集中して予算投入を行う

開発と生産

開発にかかる予算はかなり高額で、提案されるすべてのユニットを開発していたら資金はすぐに底をつく 開発に開発するくらいなら、研究に予算を投入したい 生産の場合、予算があっても資源が底をつくケースがあるので注意したい

戦術理論ファイル

TACTICAL FILE



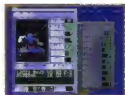
ユニット

UNIT

たったひとつの部隊にも、さまざまな効果や特徴がある。ユニットの動かし方ひとつで、指揮官としての才能を問われるのだ。



適正



遠距離攻撃の性能が高く格闘戦が得意なカンタンク 完全な支援攻撃ユニット

ユニットには、それぞれ兵器としての個性が適性として設定されている。たとえば移動適性や攻撃適性はそのユニットの得手不得手な地形に関係しているため地形適性と呼ばれる。水中用MSや砂漠戦用MSなどに強く現れている。

それ以外にも武装によって遠距離からの支援攻撃にむいてい

たり格闘戦にむいていたりするのもユニットの特性といえる。

ちなみにゲーム中の兵器能力画面に表示される適性データはどの地形の敵に対して攻撃可能かどうかの攻撃適性を示す。



白く表示されている文字が攻撃適正のある地形、灰色の表示は、適性が低いことを示す

地形適性によって左右するもの



地形適性が重要なのは地形の種類が多い地球のみ。宇宙ではあまり気にしないでもいい。

ユニットには、得手不得手な地形がある。地形によって影響を受けるのは、移動距離と攻撃

●移動力

移動適性が低い場合は移動距離が短くなる。また、適性がない場合は移動することができない。移

命中率、攻撃回避率である。

CPLは地形適性に関してあまり配慮していないので、たやすくこちらに極限な地形におきよせることができるはずだ。

動適性は、画面で確認することはできないので、P142とP182へのリストで確認してほしい。

●攻撃命中率と回避率の修正

敵が自分が苦手な地形（攻撃適性△の地形）にいたときの攻撃命中率は-20%。自分が苦手な地形（移動適性△）にいたときも攻

撃回避率に-20%の修正がかかってしまう。攻撃力や防御力を落とさないためにも、地形適性には気を配る必要があるだろう。

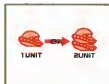
補足

移動距離は短くても、かかっている移動コストは同じ。移動消費した物資はなくなっていき、苦手な地形は歩くだけできつくなる。

スタック



2ユニットがスタックしている部隊を、1ユニットにスタックさせることはできないのでは



2ユニット部隊の方に、1ユニットをスタックさせることはできる。1ユニット側にスタックさせたいときは、別行動をとって1ユニットずつスタックさせる

ユニット運用方法で、重要なのがスタック 同じヘックス内に複数のユニットを配置させることでスタックの状態になり最大3ユニットまでスタックが可能だ。スタックさせると、その部隊への移動や攻撃の指示がまとめて行えるようになる

スタックさせることによって、部隊の耐久力や攻撃力は単純にはいえないがおよそ3倍になる

●スタック中の索敵と制圧

スタックすることで3ユニットへの指示が1度で行えるようになるが、行動の選択は「攻撃」「移動」「待機」しかコマンド表示

されなくなってしまう。「索敵」や「制圧」のコマンドを実行するためには、部隊の中からどれか1ユニットを

拠点の防衛をさせるような部隊は必ずスタックさせて持久力のアップをはかるう

スタックできるユニットであれば、戦闘機と車両を重ねることもできるが、この場合移動距離は、足の遅いユニットにそろえられてしまう スタックを解除したい場合は、切り離したいユニットだけを選択して別行動をさせればよい

戦艦やジオン軍のMAなど大型ユニットはスタックができない

選ばなければならない。スタックさせた部隊で敵の拠点を奪った場合などに忘れないよう注意したい

索敵の場合にはひとつのユニットが失敗しても、スタックしているユニットすべてが行うことができる センサー能力の高いユニットや物資の多く残っているユニットから順番に索敵させると効率がよい。



同じユニットばかりに索敵させていると、密着して物資が減ってしまう。部隊全体のバランスをとること。



スタックしていると、拠点上に配置しただけでは制圧のコマンドが出ない。忘れてしまわないように。

●隊列変更

スタックさせている部隊は、隊列変更を行うことができる 変更によって変化するの攻撃目標にされる確率と、格闘戦を行うユニットである目標にされる確率は下の表のとおり

おり 前列ほど高く、後列は低い 回復可能な場所にいるときはこまめに隊列変更することで長く持ちこたえられる 格闘戦を行うのは最前列のユニットのみなので格闘性能の高いユニットは前列に置いておきたい。



ユニットを構成している機体数が減る前に隊列変更して補給を行いたい。



一斉射撃で弱った敵部隊を、格闘能力の高いユニットで撃破する。もっとも攻撃能力の高くなる隊列だ。

ユニットの状態	前列	中列	後列
1ユニットのとき	100%	—	—
2ユニットのとき	80%	20%	—
3ユニットのとき	60%	30%	10%



顔付きユニットがスタックしている場合、そのほかのユニットの攻撃能力および守備力上がる。

●パイロットのスタック

顔付きユニットをスタックさせた場合には、誰も配属されていないユニットに対して指揮効果が発生する。部隊の戦闘能力が底上げされるのだ。指揮効果に関わってくるのは魅力と指揮と階級の3つ。具体的な効果につ

いては下のコラムに示している

複数のパイロットが部隊に存在した場合、より階級の高い方の指揮効果が優先する。また、同じ階級であった場合は情報画面の「人物」を見たときに上の位置にいる方が優先される

スタック内への指揮効果

戦闘ユニット乗員のキャラクター

訓練士気+魅力数値

攻撃命中率+指揮数値

攻撃回避率+指揮数値×0.5

階級が少尉以上のキャラクター

訓練士気+魅力数値×2

攻撃命中率+指揮数値×2

攻撃回避率+指揮数値



階級が少尉以上になれば、指揮効果による部隊への修正値が上がる。



ゾックを発生させるには、上の図のようにユニットを配置すればいい。敵部隊の動きを食い止めることができる

●ZOC(ゾック)

ゾックとはZone of Controlの略でユニットとユニットの間が1ヘックスのときに発生する効果のことである。2つ以上のユニットでゾックを発生させると、敵の部隊は移動力に関わらず1度ではユニットの間を通過することができな

くなるのだ。

オフense的な効果ではないので軽視しがちだが、うまく活用すれば少数の部隊で敵戦力の進行を押さえることができる。戦車や航空機などの安価なユニットを犠牲にして壁を作る手段もある

●搭載

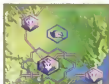
戦車や輸送機など、搭載能力のあるユニットにMSや車両ユニットをスタックさせると搭載でき

る。厳密に言えばスタックではないので、大型のMAユニットも種類によっては搭載ができる



最大のMAヒュー・ザム。このユニットを搭載できるのも最大の空母ドロスだけである。

MA名	搭載可能ユニット
サクレロ	搭載能力のあるユニットすべて
ビッグロ	搭載能力のあるユニットすべて
グラフロ	マッドアングラー・ザンジバル・ドロス
アッザム	ザンジバル・ドロス
エルメス	ザンジバル・ドロス
ビッグ・サム	ドロス



戦場の主役がMS。汎用性の高い機体から、白兵戦能力を極めた機体まで数多くのバリエーションがある。



大型車両は、移動力の点で輸送機や潜水艇に大幅な遅れをとる。ユニットを輸送するなら輸送機か潜水艇で行う。



船のHLVは、ユニットを搭載させたまま攻撃するのが特徴。簡単に落とせる。

ユニット解説



モビルスーツ

MS(モビルスーツ)

戦場の要となるユニットで局地戦型や専用機など種類がもっとも多い。新型の開発にはMS技術LVが不可欠である。据点の制圧ができる。



攻撃戦用
モビルスーツ



重モビルスーツ



モビルアーマー

MA(モビルアーマー)

大型の兵器ユニットで、MSに比べて非常に高い移動力と火力、耐久力を備えている。対艦戦などで重宝するが、制圧ができない欠点もある。



戦闘機



爆撃機



大型機

航空

高い機動力を備えた戦闘機と、対地攻撃を目的とした爆撃機。ユニットの搭載ができる大型機がある。特に大型機は、戦術上重要だ。MA同様移動力はあるが、制圧はできない。



戦闘機

宇宙

宇宙ではほかの兵器の移動力も高いので、航空機ほどアドバンテージがなくなっている。制圧もできないので、中盤からは不要になってくるユニット



小型車両



大型車両

車両

戦車などの小型車両と、ユニットの搭載ができる大型車両がある。残念ながら大型車両より大型機の方が便利だ。小型大型ともに制圧ができる。



宇宙船艦

艦船1

宇宙専用と大気圏内でも活動できる2種類がある。特に地球と宇宙の往来が可能な戦艦の戦術的価値は高い。ユニットの搭載と制圧が可能。



潜水艇

艦船2

水中専用の戦艦で、ユニットの搭載が可能。族群の移動力を誇るうえ、対潜能力のあるユニットの種類が少ないために攻撃をうけにくい。



HLV

HLV

宇宙と地上にユニットを運ぶためのシャトル。地上に降下したHLVは移動できない。搭載しているときに撃破されるとなかのユニットも破壊される。

キャラクター

CHARACTER

数々のユニット以上に、重要になってくるのがキャラクターだ。キャラクターの個性を生かした配属をしよう。



キャラクターの能力



最高の攻撃能力を持つキャラクター、アムロ・レイ。射撃、反応のバリエーションが15まで上がるのは凄まじい。

キャラクターには兵器ユニットを強化するための数値がいくつも設定されている。無能な指揮官や、エースパイロットの戦闘能力など、この数値がキャラクターの個性を形成している。能力画面で確認できる数値は全部で8項目。それぞれが兵器

にどのような影響を与えているの理解すれば、自ずと理想的な配属が見えてくるはずだ。

画面には表示されないが、キャラクターには配属適性があり、適性が合わないとは配属できないので注意(P133～とP175～データ参照)。また、特定のキャラクターを隣接させたり、戦闘させると会話することもある。

能力	影響
階級	軍での地位を示す。高いほど指揮範囲が広がる。
ランク	キャラクターの成長を示す。経験値を積むと上昇。
魅力	カリスマ性を示す。部隊の士気に影響を与える。
指揮	部隊に対する指揮能力の高さを示す。攻撃時の命中率と回避率に影響を与える。
耐久	兵器の耐久力をあげる。
格闘	格闘戦での能力を示す。高いほど攻撃回数、命中率が上がる。
射撃	射撃の腕前を示す。高いほど攻撃回数、命中率が上がる。
反応	動きの速さを示す。高いほど回避率が上がる。

NT

最高もキャラクターの功績値を表すものなので、このページでは数値として表記する。

NT(ニュータイプ能力)



NT研究所が作り出した強化人間のセロ・ムラサメ。NTではないがNT能力を持っている。

能力画面には表示されないが、NT能力が設定されているキャラクターが存在する。だが、覚醒ランクが設定されているので、すべてのNTキャラクターが始めからその能力を発揮しているわけではない。ランクが上がることによって初めてNT能力は発揮されるのだ。

また、覚醒後は「感知」が使用

可能になる。一種の索敵なのだが、ミノフスキー濃度の影響を受けず、物資も使用せず100%の確率で成功する。ただし、感知可能な範囲は2ヘックス以内(センサーBと同じ)で、使用すると疲労度が10上昇してしまう。

さらにNT専用のMSやMAに乗せた場合は、ほかのキャラクターでは使用できない武器で攻撃することができるようになる。エルメスのビットなどが代表的

● 補正

攻撃回数が増えれば、当然物質の消費が増える。補給の面にも注意が必要となる。

● 補正

標準判定値の命中率、攻撃回数は修正値の計算に基づいて決定する。

● 配属によるユニットの基本性能アップ

キャラクターの持っている能力がなにに影響しているかは、左ページで紹介した。ここでは、耐久から反応までのユニットに直接働きかける能力と修正値について説明する。修正値の計算方法は下の数式通りだが、注意点がひとつある。

攻撃可能な武器には、最大攻撃回数が設定されていて、計算でどんなに攻撃回数の数値が上が

っても武器の上限を越えては攻撃できない。優秀なキャラクターの能力を引き出すには、高性能な機体が必要になってくる。武器の攻撃回数についてはP142～とP182～のリストを参照

また射撃と格闘の数値は、使用する武器の選択確率にも関わっている。ユニットによっては、射撃戦闘では最大3つの武器を使って攻撃できるようになる。

修正値	
能力	計算方法
耐久	キャラクターの耐久×4がユニットの耐久力に加算
射撃	キャラクターの射撃×4が射撃武器の命中率に加算 キャラクターの射撃÷5+NT能力÷2が射撃攻撃回数
格闘	キャラクターの格闘×4が格闘武器の命中率に加算 キャラクターの格闘÷5+NT能力÷2が格闘攻撃回数
反応	キャラクターの反応×2+NT能力×5が攻撃回避率

武器選択確率 (2)	
射撃武器	計算方法
射撃武器1	100%の確率で使用
射撃武器2	(士気÷3)%+(射撃×3)%+25%の確率で選択使用
射撃武器3	(士気÷3)%+(射撃×3)%の確率で使用
格闘武器	計算方法
格闘武器1	100%の確率で使用
格闘武器2	(士気÷3)%+(射撃×3)%+25%の確率で選択使用

● 部隊数の変化

ユニットは、生産の際に編成数が設定されている。たとえば量産型のザクは1ユニットの編成数が3機なのだが、キャラクターを配属させると1機で1ユニットの部隊と2機で1ユニットの部隊に分かれて編成されてしまう。配属によって部隊数が増えるのはこのせいである。

ちなみにユニットの耐久力は

機体の耐久力×機体数、攻撃力は機体の攻撃能力×機体数でそれぞれ決定されている。よって、あまり能力の低いパイロットを量産機に乗せると、ユニットの弱体化にもつながるので注意したい。編成機体数が1機のユニットであれば、攻撃力や耐久力などの数値が下がることはない。指揮官用のMSに多く存在している。



能力の低いキャラクターは、S型ザクなどの編成数が1機のユニットに乗せた方がよい。

指揮と階級



頭付きユニットがスタックされている部隊は他のキャラクター部隊の影響を受け付けない。

頭付きユニットをスタックさせると、本配属部隊に指揮効果が現れることはスタックの項で説

●指揮効果と範囲

指揮効果は少佐以上のキャラクターの魅力と指揮によって変化する。範囲は階級によって変化する。優秀な指揮能力を持ったキャラクターはなるべく階級を上げる必要がある。もし定員漏れしてしまうようだったら、能力の低いキャラクターを降格させるように。

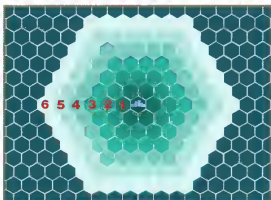
明したが、階級が少佐以上になると指揮効果範囲も発生する。

指揮効果範囲は、頭付きユニットがスタックされていない部隊に対して発揮される。

優秀なパイロットの少ない「デイナーズモード」などをプレイするときには、この指揮効果範囲をどれだけ使いこなせるにかかってくる

指揮範囲は数値より目で理解する方がその広さを確認できるはずだ。大將と少佐の指揮範囲の差は圧倒的である。

●指揮範囲図



数値から想像する以上に、実際の指揮効果範囲は広い。周囲3ヘックスともなれば、かなりの部隊に影響を与えられる。

指揮効果	計算方法
部隊指揮	+魅力数値
攻撃命中率	+指揮数値

階級	指揮範囲
少佐	範囲1ヘックス
中佐	範囲2ヘックス
大佐	範囲3ヘックス
少将	範囲4ヘックス
中将	範囲5ヘックス
大將	範囲6ヘックス



最長の魅力と最高の階級を持っているゴッブ、無敵な上官の下では思うように動かない。

●指揮範囲が重なったとき

複数のキャラクターの指揮範囲が重なった場合は、もっとも階級の高いキャラクターの数値が優先される。高い指揮効果を受けていた部隊が、階級だけが高

いキャラクターの指揮範囲に吞まれる事態は避けたい。配置には細心の注意を払うこと。降格させられない無能なキャラクターは、使わない方がよいだろう

特別なパイロット運用



ワッケインの搭乗。この選択で部隊モードのONとOFFが決定する。



RX-78-2ガンダムはアムロが使用しているためプレイヤーは使えない。

このゲームでは、ホワイトベース部隊を原作に沿って行動させることができる。彼らの実際の活躍ぶりを見ることはできないが、戦況報告が入る度に、その

戦果に驚かされるだろう

ホワイトベース部隊に組み込まれるキャラクターは、ブライト、アムロ、カイ、ハヤト、ミライ、セイラ、リュウ、フラウの8名。また、第13独立戦隊を任命するとスレッガーも組み込まれる

●ホワイトベース部隊モード

ホワイトベース部隊モードは、「RXシリーズ回収計画」から始まる「モードON」。モードがONの状態になると、彼らは原作通りの行動をとり、独立して戦闘を行うことになるのだ。

この状態でプレイヤーが彼らに行えるのは、補給と作戦への参加要請だけで、操作することはできなくなる。さらに、彼らが使用しているホワイトベースとRX78-2ガンダムの生産もできない

●ホワイトベースとキャラクターの生死

彼らの戦果はすさまじく、数多くのジオン軍キャラクターを撃破し、死亡。二度とそのプレイ

には出現しない状態させてくる。こちらにも犠牲者は出るが、圧倒的に有利な交換条件である

イベント名	死亡するキャラクター
サイト7遭難脱出報告	デニム、ジーン
ルナ2ホワイトベース脱出命令	バオロ(連)、ガテム、スレンダー
ガルマ地上軍撃破報告	ガルマ
ランバ・ラル隊との交戦報告	ランバ・ラル、アコース、コズン、クランブ
ランバ・ラル隊残党との交戦報告	リュウ(連)、ハモン
黒い三連星との交戦報告	マチルダ(連)、ガイア、オルテガ、マッシュ
マッドアングラー隊との交戦報告	ブーン
第13独立戦隊任命	ウッディー(連)
キャメル艦隊交戦報告	ドレン
コンスコン隊交戦報告	コンスコン
テキサス空域探索要請	マ・クベ
最新型MA迎撃要請	シャリア・フル、シムス
とんがり帽子撃破	ラファ

●ホワイトベース部隊モードOFF

ホワイトベース部隊モードは、いくつかのイベントによりOFFにすることができる。例えば補給要請を却下して全滅すれば部隊モードは解除されるのだ。部隊が全滅して

もキャラクターが死亡することはない。また、第13独立戦隊を設立すると5ターンごとに解散提案がされるようになる。解散したメンバーはプレイヤーが操作できる



ア・バオア・クー戦が終わると自動的にモードはOFFになる。

移動・輸送

MOVEMENT・TRANSPORT

ターン数に制限のあるこのゲームでは、移動と輸送をどれだけ迅速に行えるかで、戦況が大きく変化する。



移動



高い部隊に移動をさせてその直下地帯を制圧させる。行動と移動の順番をよく考えること。

それぞれのユニットは、ユニットの移動適性によって移動可能な地形と不可能な地形に分けられている。能力画面には表示されないもので、P042～とP183～のリストを参照してほしい。

移動の際には移動消費分の物資を必要とし、物資が切れたユニットは、1ヘクスずつしか移動できなくなる。また、スタックした部隊に物資切れや足の遅

いユニットがいた場合、移動距離はそのユニットに合わせることになる。

自軍のものとなった戦略ラインを使用すると、移動力は約2倍になり物資もその都度補給を受けることができる。特に長距離を移動するときには有効に活用したい。攻撃、突入、打上、制圧以外の行動ならば、コマンドを実行したあとでも移動はできる。移動にも戦術的なタイミングがあるのだ。

オートによる移動



目的地を設定すればあとは勝手に動いてくれる。かなり便利な機能だ。



ユニットが拠点の手前まで着ていたら勝手に動かして制圧させること。

ユニットに対してオートのコマンドをONすることで、指定したヘクスへ移動させることができる。車両ユニットなどを拠点の制圧に向かわせるときなどに非常に使い勝手のいい機能である。オートの指示は目的地に到着するか、オートのコマンドでOFFを選択すれば解除される。

通常、スタックしている部隊への指示は1度に行うことができるのだが、オートの設定はユニットごとにしか行えない。もしスタックさせたままでオート移動させたい場合は、ユニットすべてに

目的地の指示をしなければならないのだ。

また、目的の拠点に到着した場合、その場で設定が解除されるだけで、制圧のコマンドは自分の手で行わなければならない。もし、次の移動で拠点に届くような位置まで進んでいたら自分で移動させて制圧を行うこと。オートの移動は行動フェイズ終了時に行われるのでそのままにしておくと制圧するのに1ターン余分にかかってしまうからだ。

オートの実行中は移動しか行わなくなるが、攻撃の指示を行えば戦闘もできる。無論、途中で目的地を変更することでもできる。

輸送



搭載は、重要拠点でコマンドを実行することでも可能。コマンドでの搭載と発進は、何處でも行うことができる。

ユニットを目的地に運ぶことをこのページでは輸送と定義する

●搭載しての輸送

搭載能力のあるユニットに、MSなどのユニットをスタックさせると搭載される。そのまま輸送

輸送は戦術上重要なポイントであり、いくつかのルールも設けられている。輸送を通知することは、ターンの節約にもつながる。

できるが、移動したあとに搭載ユニットを発進させることはできないので注意。

●輸送

重要拠点から重要拠点へはコマンドでの輸送ができる。戦艦などを輸送した場合、搭載して

いるユニットと一緒に輸送される。地上宇宙間の輸送には3ターン、それ以外は2ターンかかる。

●打上

重要拠点からはHLYや戦艦を打ち上げることができる。目的によってコマンド輸送と使い分

けよう。打上直後は行動することができず搭載しているユニットも発進させられない。

●突入

HLYやホワイトベース、コムサイなどの大気圏突入能力を持ったユニットは、突入ポイントより

地上に降下できる。降下直後は行動することができず搭載しているユニットも発進させられない。



攻撃は行動設定フェイス中ならいつでも中止させることができる。

搭載と発進

移動前と移動後

搭載は、搭載可能ユニットを移動させる前でもあとでも行うことができる。搭載したあとに移動力のないユニットを迎えに行くこともできる。

索敵・散布後

索敵や散布は行ったあとでも、発進や搭載ができる。たとえば、散布で前線の部隊支援を行ったあと、耐久力の落ちている部隊を搭載して戦線を離脱できる。

攻撃前と攻撃後

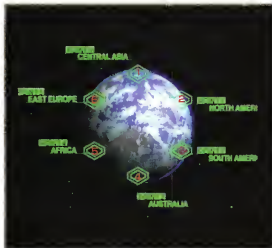
攻撃を選んだあとには搭載しているユニットを発進させることができない。発進させたいときは1度中止しよう。攻撃を中止しなくても搭載は可能だ。

搭載中の補給

搭載されたユニットは補給を受けられる。搭載しての輸送は物資や耐久力、疲労度を回復させながら、次の目的地に移動できる。回復量も結構高い。

打上と突入

ゲームには宇宙と地球上のふたつのワールドマップがあり、こ



1. NORTH AMERICA (北アメリカ)
2. SOUTH AMERICA (南アメリカ)
3. AUSTRALIA (オーストラリア)
4. AFRICA (アフリカ)
5. EAST EUROPE (東ヨーロッパ)
6. CENTRAL ASIA (中央アジア)

降下の順番



1度にくいつも部隊を降下させた場合は、最初のユニットを中心に関のような順番で地上に配置される

のふたつのマップを結ぶ手段が打上と突入だ

打上は地球1ターンで部隊を宇宙に送ることができ、どこのも重要拠点から打上でも地球の上空に配置されるので戦力の集中が行える。突入と併用すれば、占領していない重要拠点付近に2ターンほどで部隊を送り込むことができる(CPUもこの戦術をよく使用する)

ただし打上や突入直後はなにもしないので、大変危険である。しかし逆を言えば、敵が打上を行ったときにすぐ撃墜できる準備をしておけば大ダメージを与えることができるのだ。そのため突入ポイントを自軍の支配下に置くことは戦略的に非常に重要な意味を持っている

降下ポイント解説

北アメリカ

カリフォルニアとニューヨークの中間の位置に降下する。敵がHLVを落としてきたらどちらの重要拠点からでも攻撃できる



アフリカ

キリマンジャロの南側に降下する。周囲には砂漠が広がっているのでHLVを使用した場合、沈没が起きやすいので注意したい



南アメリカ

ジャブローのやや南側に降下する。ジャブロー降下作戦を行うときには北アメリカから降下した方が時間はかかるが安全だ



東ヨーロッパ

オデッサのやや西側に降下する。オデッサを占領している場合、敵は集中してここに降下してくる。近撃の準備は常にしておく



オーストラリア

トリントン基地のやや南側に降下する。オーストラリアに強力な部隊が駐留していることは少ないので、比較的簡単に降下できる



中央アジア

北京のやや東側に降下する。山地地帯のためここでも沈没が起きやすい。できればザンギバルやホワイトヘースで降下したい



索敵

SEARCH OF ENEMY

索敵は、効果的な攻撃を行うために、必要な情報を入手する行動である。攻撃の前には必ず実行しておきたい。



索敵性能

索敵の性能は、ユニットに搭載されているセンサーのランクによって決まっている。D～Sのランクによって変化するのは索敵の範囲のみで、成功率とは無関係である。成功率を左右するのはミノフスキー粒子の散布濃度で、濃くなれば失敗しやすい。



索敵には物資を使用するので、なくなってしまうと索敵は行えなくなる。注意したいのはスタックしている部隊での索敵。前列のユニットに索敵をさせがちになるので、前列だけが物資切れを起こす場合がある。

ミノフスキー濃度も物資も関係ない索敵がNTの持っている「感知」だ。Bランクの索敵範囲の未確認の敵ユニットに実行すれば100%索敵が成功する。

索敵の目的



未確認の部隊でも戦闘シーンを見れば機種の判別だけはできる。

索敵を行う目的はふたつ。敵部隊のデータを把握することと、攻撃命中率を上げるためである。敵ユニットの正体が判明しないと迂回に手が出せない。エースパイロットが配属されていたりす

るからである。

索敵が成功すると敵ユニットの正体が判明するとともに、攻撃の命中率が25%も上昇する。未確認の状態とは格段の差が生じるので攻撃の前には必ず索敵を行うこと。ちなみに敵はこちらに対して索敵を行っていない。

探知能力の低いとき



探知能力の低い場合は周囲にもおおいに聞わってくる。

探知能力が低いときは索敵が成功しても敵部隊のデータが判明しない事態が生じる。マークの色がクレでなくなったのにデータ表示がUNKNOWNとなっている場合は探知能力が、59以下

になってしまっている証拠だ。

30以下の場合にはユニット名、物資、小隊番号までが確認できなくなってしまう。索敵の効果を生かすためにも探知能力は常に60以上をキープしておくこと。

幸いなことに、成功していれば攻撃命中率だけは25%上昇する。

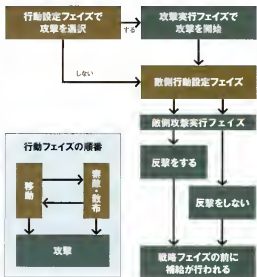
戦闘

BATTLE

攻撃実行フェイズになれば、いよいよ戦闘となる。個々のユニットの勝敗が、最終的な勝利へと結びつくのだ。



戦闘の流れ



移動と索敵・散布はどちらから行ってもいい。攻撃を選択したあとには行えない。

上のチャートのように、戦闘は、自軍と敵軍の行動設定フェイズと攻撃実行フェイズの繰り返しで行われる

行動設定フェイズは戦術的な要素が多く、これまでに解説してきた項目を参考に効果的な部隊の配置と行動を選択してもらいたい。戦闘の結果はこの段階で決定されるといって

もいいくらいだ。

ここで攻撃を選択した部隊は攻撃実行フェイズで戦闘を開始する。攻撃を選択決定した時点でユニットはほかの行動がとれなくなる。索敵や散布が必要な場合は済ませておくように。

終了前には指示を出し忘れている部隊がいなかどうか確認すること。

ATTACK・近接攻撃



もっとも派手な戦闘シーンは射撃戦。支援部隊も派手さは前線左右からビームや弾丸が飛び交う。



ケンブファーは数多くの射撃武器を持っているので、ほかのユニットが攻撃を終了してまた撃っている。



射撃戦で生き残った部隊に格闘戦を挑む。最大で3機のMSの敵に斬りかかっていく。



イフリートは二刀流。左右のビームサーベルで何度でも何度でも敵のユニットを斬りつける。

攻撃は近接攻撃と遠距離攻撃にわけられる。近接攻撃は武器を持っているすべてのユニット

●射撃戦

キャラクターが乗っていたり、指揮官がそばにいる場合は修正値によって攻撃力に補正がかかる。射撃による攻撃はビーム系と実弾系に区別され、命中率には散布濃度も関係してくる。

が行える。射撃戦のあとには格闘戦も行うので、非常に高い攻撃力を発揮する。ただし近接攻撃は必ず反撃されるのでダメージに注意せよ。

ユニットのなかにはビーム兵器を無効化するものがあり、その場合は実弾系の武器が有効となる。メイン攻撃部隊「P043」になった場合、パイロットとユニットの能力次第で複数の武器攻撃を行う。

武器	使用率
射撃武器1	100%の確率で使用
射撃武器2	(士気+3) % + (射撃×3) % + 25%の確率で選択使用
射撃武器3	(士気+3) % + (射撃×3) %の確率で選択使用

●格闘戦

射撃戦後、格闘武器を装備しているユニットがいると格闘戦を行う。格闘もキャラクターや指揮官の修正値がかかる。射撃と違う点はスタックしている前列の部隊しか行わないこと。

敵の数を減らしたいときは3機編成のユニットを前列に配置しておく。攻撃目標は射撃戦で生き残った敵の前列となっている。パイロットとユニットの能力によって複数の武器攻撃を行う。

武器	使用率
格闘武器1	100%の確率で使用
格闘武器2	(士気+3) % + (射撃×3) % + 25%の確率で選択使用

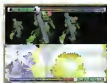
素敵

素敵が成功していない部隊へは攻撃命中率が低いが、格闘の場合未確認のままでも命中率は落ちない。さらにはミノフスキー粒子の散布濃度も無効である。とは言っても戦闘は射撃から始まるので素敵を怠れば攻撃力が落ちるのは間違いない。



格闘戦の場合はミノフスキー濃度は無効。MSの設計思想に基づいた結果だといえる。

ATTACK・遠距離攻撃



遠距離攻撃の中には非常に強力なものが存在する。ビッグ・ザムのBGMの粒子砲や格闘機ザクの核バスターなどは射程距離も長い。

【注】

遠距離の攻撃はなかなか敵に当たりにくい。しかし近接攻撃部隊を支援するように攻撃すれば、命中しやすくなるように。



射程距離5を持っているのはヒク・サムとグワジンだけ。反撃できるユニットはいない。

遠距離攻撃を行うことができるのは射程が2以上の武器を持ったユニットに限られる。また敵から離れているので、格闘戦は行われない。

武器の種類によるが、射程距離は2〜5ヘクスまで。遠距離攻撃の目標にした敵部隊に遠距離攻撃ができるユニットがいた場合は反撃されるが、敵の射程外

から攻撃すれば反撃は受けない。敵の射程距離は常時チェックすること。

基本的に遠距離攻撃だけで敵を撃破するのは難しい。近接攻撃を行っての部隊の支援攻撃として行うのがいい。

遠距離攻撃を行う際にもっとも重要なのは命中率。射撃能力の高いパイロットを乗せて少しでも命中率を上げたい。

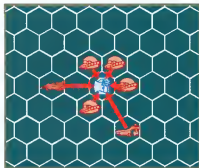
攻撃可能射程図



	ジオン軍	連邦軍
射程距離2	ザクⅡ(ⅡC式) / ザクキャノン / アサルトザク / ザクタンク / ドワッジ / グルググB型 / グルググキャノン / ゴック / ハイゴック / スゴックE / ソック / クラプロ / マゼラアタック / キャロップ / ドライ / ユーコン	ジムキャノン / ジムSPC / ジムスナイパーⅡ / ガンキャノン / ガンキャノン3 / ガンキャノンD / ジム機戦型 (ⅡC式) / アクアシム / 海戦型ガンダム (ⅡC式) / F.A.ガンダム / ボール / ボール / ドン / エスカゴ / コアブースター / Gフajter / Gアーマー / U型潜水艦
射程距離3	ジオング / Pジオング / アッサム / サクレロ / ビグロ / フロウ・プロ / エルメス / ダブデ / ガウ / ムサイ / マッドアングラー	ガンタンク / ガンタンクⅡ / サラミス / M型潜水艦
射程距離4	格闘機ザク / スキウレザク / チベ / ザンザバ / ドロス	ホワイトベース / ヘガセス / マゼラン / ビックトレイ
射程距離5	ビッグ・ザム / グワジン	

●複数の部隊による集中砲火

敵1部隊に対して複数の部隊で集中攻撃を行うことができる。



攻撃可能な部隊数は、近距離攻撃遠距離攻撃合わせて6部隊まで。MSの場合だと最高で18ユニットで攻撃をすることができる(1部隊3ユニットのスタック時)のだ。

集中攻撃のメリットは敵の部隊を撃破しやすくなること。多くの部隊の耐久力を減らすより、部隊を完全に撃破したほうが戦局を有利にできる。

また、反撃をされない部隊も増える。攻撃の際、敵が反撃できるのは1部隊だけなので、その他の部隊はノーダメージで攻撃できる。敵MSなどを早く倒せれば反撃のダメージも軽減する。

相手に回復の余地を与えない。集中攻撃は基本中の基本だ。



画面に表示されている部隊がメイン攻撃部隊。敵の反撃を受けている。



画面の奥から飛んでくるビームや弾丸は、支援攻撃部隊のもの。

●メイン攻撃部隊と支援攻撃部隊

メイン攻撃部隊

集中攻撃を行ったときに戦闘画面に映し出される部隊をメイン攻撃部隊という。基本的には反撃を受ける部隊がメイン攻撃部隊となる(敵の攻撃を受けたときもメイン部隊扱い)。条件次第で複数の武器を使用して攻撃する。

支援攻撃部隊

集中攻撃を行ったときに戦闘画面に映らない部隊を支援攻撃部隊という。リスクがない分、メイン攻撃部隊とは攻撃方法に差がある。支援部隊は複数の武器を装備しているユニットでも、攻撃は1回しか行わない。

反撃される基準

敵の反撃は、基本的に耐久力の少ない部隊に対して行われる。また、近接攻撃を行う部隊が1部隊しかいない場合はその部隊にしか反撃してこない。

耐久力の少ない部隊を敵の反撃を受けるオトリとして配置し、その間に支援攻撃でダメージを与えるなど、反撃される条件を理解していれば、それを利用して効果的な攻撃を仕掛けることができる。



支援攻撃でダメージを与えた部隊に今度は強力な部隊でとめを刺す

注意

敵に遠距離攻撃可能なユニットがいた場合、こくまれに別の部隊を攻撃することがある。

防御

ゲーム中での防御は敵の攻撃実行フェイズで選択する行動だが、このページではユニットのダメージを減らす行動をすべて防御と定義する

効果的な防御を行うことは、部隊の損失を防ぐほか、前線の維持、資金の節約にもつながるし不足

●地形による防御効果

地形には防御効果が設定されており、地形に配置された部隊はその影響を受ける。防御効果は攻撃命中率を上げる。地形適性の補正(P028)もかかるので一概にはいえないが、防御数値の高い地形にいれば攻撃を受けに

くくなる。地形適性が一致していれば、防御効果を最大まで生かすことができる。

拠点の場合にはそれぞれ決められた拠点防御効果(P020)を持っていて、地形適性の補正なしで防御効果を得る。

地形	防御効果
通常地形の場合	敵攻撃命中率一起置された地形の防御効果
拠点の場合	敵攻撃命中率一起置した拠点の防御効果

防御効果一覧

地形	防御率	地形	防御率	地形	防御率
コウヤ	10%	スキヤマ	25%	インセキ	10%
サバク	15%	セツゲン	0%	ハソコローニー	15%
ヘイチ	0%	ミスウミ/カワ	20%	ザンガイ	10%
サンガク	25%	リクウミ	0%	チキウ	10%
ウミ	20%	シンリン	20%	—	—
ミツリン	25%	ツキ	10%	—	—

●攻撃に対する防御

敵の部隊に攻撃を受けた場合は、反撃のほかに防御を行うことが可能。防御を実行すると防御率か攻撃回避率が上昇する。防御確率とはシールドを持っているユニットに発生し、敵の攻撃力を下げる働きがある。

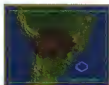
シールドを持っていないユニットは攻撃回避率が上昇する。

若干ではあるが、シールドを装備しているユニットの方が受けるダメージが軽減しているようだが、それほどの差ではないので気にしなくてもいい。



シールドを装備しているユニットとしないユニットには防御と回避率が設定されていた。

シールドの装備	防御効果
シールド装備のユニット	攻撃防御率が30%上昇
シールドなしのユニット	攻撃回避率が30%上昇



濃度のはミノフスキーレーダーで見ることができる。レーダーはYホウタンで表示される。赤いのは濃度が高い。

●ミノフスキー粒子の散布

ミノフスキー粒子を散布することによって、索敵の成功確率と射撃攻撃の命中率を落とすことができる。散布濃度は100%

まで上げることができるが、効果として計算されるのは50%まで。またターンが進むと濃度が下がる。

散布濃度	濃度の低下率
50%未満	1ターンにつき-5%
50%以上	1ターンにつき-10%
90%以上	1ターンにつき-15%

射撃命中率
射撃命中率-散布濃度(50%が限度)

●ミノフスキー粒子散布範囲

散布範囲図



散布装置の付いている艦船などのユニットは、ミノフスキー粒子を散布することができる。散布装置にはS型とL型があり散布範囲が違う。散布の濃度はS型、L型ともに同じ。散布ユニットのいるヘックスが30%で、20%、10%と下

がっていく。

ミノフスキー粒子は、重ねかけが可能で、散布範囲が重なった場合は濃度が加算されていく。散布の際に注意したいのが、散布濃度が敵味方問わず影響すること。できる限り自軍ユニットにだけに散布したい。敵側も散布を行っているが、行動設定フェイズ中に行われているので確認できない。ただし散布の結果はミノフスキーレーダーでチェックすることができる。



ビーム兵器を無効にしたら実弾発射で集中攻撃する。1ターンで倒したい。

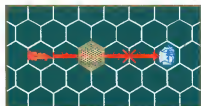
●ビーム攪乱膜

ジオン軍のジッコと連邦軍のハブリクは、ビームによる攻撃を無効化させるビーム攪乱膜を使用できる。使用方法是自軍の

ユニットに張るか、敵のユニットに張るかの2種類を選択できる。

自軍のユニットに使用した場合は敵からのビ

ームによる攻撃を一切受け付けなくなるほか、そのヘックスを越えてのビームによる遠距離攻撃を防ぐことができる(図参照)。敵ユニットに使用した場合は、ビーム兵器を使用不可能にする。ビグ・ザムなどに使用すると効果は絶大だ。そのあとに実弾系の武器で攻撃すればいい。ちなみにビーム攪乱膜の効果は1ターンだけ。



戦闘結果

戦闘後の終わりと機体だけではなく、搭乗しているパイロットの状態も変化している。勝

利に判官すると、士気が上がり、長時間戦い続けられ疲れがたまる。また、パイロットは戦闘することで経験を積みランクが上がっていくのだ。

●士気

戦闘によって部隊の士気が上昇するほか、戦闘の勝敗によって、全軍の士気にも影響が出る。士気の数値は、疲労度と攻撃回

数(P33参照)に関係しており、高ければ高いほどいい。顔付ユニットは撃破されると士気がさがってしまう。

戦闘状況	部隊の士気
攻撃したとき	2上昇する
反撃したとき	1上昇する
敵を撃破したとき	5上昇する

戦闘状況	全軍の士気
敵部隊を撃破したとき	1上昇する
敵部隊に撃破されたとき	1低下する
局地戦で敵部隊を撃破したとき	3上昇する
局地戦で敵部隊に撃破されたとき	3低下する

●1
疲労度の影響

攻撃命中率が疲労度の50%下がる
攻撃回避率が疲労度の50%下がる



疲労度が80を越えるような部隊は、使い物にならなくなってしまふ。

●疲労度

上昇するたびに、戦闘能力が低下していく(※1)ので、常に回復しておきたい。蓄積量も、メイン攻撃部隊と支援攻撃部隊によ

って差があるほか、敵の攻撃を受けたときにも疲労度は上昇する。士気の数値とも関係があり、士気が高い部隊は疲労しにくい。

●疲労度計算式

メイン攻撃部隊 = $5 + 5 \times (150 - \text{士気}) \%$
 支援攻撃部隊 = $2 + 5 \times (150 - \text{士気}) \%$
 攻撃を受けた部隊 = $3 + 5 \times (150 - \text{士気}) \% + \text{敵部隊数} \times 2$

●経験値

顔付きユニットの場合、戦闘を行うことで経験値が蓄積され、一定の数値に届くとランクが上が(※2)、パラメーターが上昇する。

また、顔付きユニットを撃破した場合は、乗っていたキャラクターにより獲得経験値にボーナスが加算される。

●1
必要経験値

必要経験値	S	A	B	C	D
	999	800	300	100	0

●2
ランクポイント

ランクポイント	S	A	B	C	D
	4	3	2	1	0

部隊	戦闘による獲得経験値
メイン攻撃部隊	経験値10を獲得
支援攻撃部隊	経験値5を獲得

敵撃破による獲得経験値
経験値15 + (船陸戦ポイント×2) + (敵ランクポイント(※3)×4)

階級ポイント												
階級	大尉	中尉	少尉	大佐	中佐	少佐	大尉	中尉	少尉	曹長	軍曹	伍長
ポイント	16	14	12	10	8	7	6	5	4	3	2	1

経験値の稼ぎ方



成長率が高いキャラクターは、ランクがSになると強力なパイロットとなる。



経験率の高いキャラクターを倒した方が、ボーナスを多く獲得することができる。



メキシコシティで戦闘を繰り返して、エースパイロットを目指したい。

ゲームに登場するキャラクターは、経験値をためることでランクを上げ、パイロットとしての能力をアップさせることができる。ランクはD～Sに分けられており、獲得経験値が、それぞれに必要な数値に達すればランクアップし、キャラクターごとに設定されている成長率によって能力

●MSの性能は無関係

経験値の計算は、P46の計算式にのみ基づき、敵ユニットの兵器性能や、キャラクターの能力数値などで獲得経験値が変化することはない。NT-1に乗っているSランクのアムロ少尉よりも、61式戦車に乗ったゴッパ大将を倒した方が、多くの経験値を得

値が上昇する。

そのため、少々能力の低いキャラクターでも、初期のランクと成長率次第では優秀なパイロットになることもある。ためられる経験値の上限はSランクになれる999。それ以上はどんなに戦闘を繰り返しても経験値はたまらない。強いパイロットばかりに戦闘を任せているとほかのキャラクターが育たなくなる。

ることになる。階級が高く能力の低いキャラクターを見つけたら、狙い撃ちにしよう。弱いキャラクターを育てるときに役に立つ。

ユニットを搭載したHLVなどを撃破しても、残念だが搭載していたユニットやキャラクター分の経験値は獲得できない。

●顔付きユニットをスタックさせる

顔付きユニットは常にスタックさせた部隊を作っておくこと。

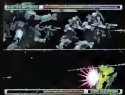
経験値は、部隊を構成しているすべてのユニットが獲得できるため、同じ敵部隊を攻撃したときでも、3ユニットをスタックさせていれば、

1ユニット時の3倍も経験値を獲得したことになる。6方向から攻撃すれば最大で18倍にも及ぶことになる。また、スタックしている部隊の遠距離攻撃可能なユニットだけが攻撃を行った場合、攻撃しなかったユニットも経験値を獲得できる（図参照）。

●経験値を稼ぎやすい場所

ジオン軍の場合、メキシコシティが絶好のポイント。必ず激戦地区になる上、補給も増援も簡単に行うことができるからだ。連邦軍の場合、サイド4付近に

なるが、ルナ2から離れているため、補給と増援が難しい。ただしジオン側には階級の高いキャラクターが多いので、ボーナス経験値が稼ぎやすくなっている。



LECTURE 1

敵の注意を主力からそらせる
為に作るオトリ部隊は、重要拠
点攻略の際にオトリとして使えば
必要最小限の戦力で勝利するこ
とができる。

オトリ部隊にするユニットは、
安価で機動力のある戦闘機が適
任。まずは、主力部隊よりも1タ
ーン先行して進入。重要拠点マ
ップの端に待機していれば敵部隊
のほとんどが、オトリ部隊に向か
って移動するので、防衛ポイント
がガラ空きになるのだ。

次のターンで主力部隊を進入
させたら即座に防衛ポイントを抑
えてしまおう。補給ができなくな
った敵部隊と、補給手段と防衛効
果を手に入れた味方部隊では、
戦闘能力に大きな差が生じる。

LECTURE 2

敵の重要拠点を味方側のユニ
ットで囲んでしまえば、敵部隊は
重要拠点から出てこれなくなり、
防衛も侵攻も非常に楽になる。

取り囲むユニットはオトリ部隊
と同様に戦闘機がいい。地上の
重要拠点は打上を行うので、
HLV迎撃部隊を準備しておこう。

戦術マニュアル

ここまで述べた、数々のデータと、ここで紹介する実戦から得た各
種の戦術を組み合わせれば効果的な用兵ができるはずだ。

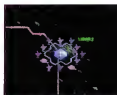
重要拠点攻略法 1 (オトリ部隊)



敵部隊が反対側に集中しているので、防衛
ポイントを簡単に占拠することができます。

敵部隊は、ほぼ全戦力を傾けてオトリ部
隊を攻撃してくる。なるべく画面の端ま
で引きつけるようにする。

重要拠点攻略法 2 (囲み)



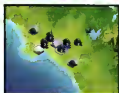
ジオン軍でプレイする場合、ルナ2をこの方
法で攻略させてしまえば、地球の侵攻作戦
に専念できる。



ただし、行き場のなくなった敵部隊はかた
まってしまう場合がある。進入するときには、
細心の注意を払おう。

LECTURE 3

重要拠点攻略法 3(全滅させる)



次の攻略作戦準備のためにも、重要拠点の占領は、なるべく敵部隊を全滅させるよう心がける



制圧しているユニットが、全滅間近な敵の重要拠点周辺にいたら進入させておこう。おこぼれで一気に回復させられる。

重要拠点を占領するには、拠点の制圧と、拠点マップ内の敵部隊を全滅させる方法の2種類がある。全滅させて占領した場合には、戦闘で消耗している参加部隊の耐久力や物資などの回復量が多くなる特典が付いてくるのだ。

LECTURE 4

重要拠点攻略法 4(生産ストップ)



重要拠点でユニットの生産をしているようだったら、すぐに進入して交戦中にしてしまう。



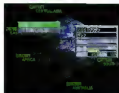
海岸に面している拠点ならば、潜水艦を使って常に交戦中の状態にすることも可能。

交戦中になった重要拠点では、ユニットの生産がストップしてしまう。敵が強力なユニットや大部隊を生産していたら、局地戦に持ち込んで、ユニットの生産をできなくさせてしまおう。重要拠点進入に、攻略作戦実行が必要ない第三勢力にとっては、特に有効な手段である。

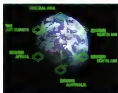
LECTURE 5

HLV撃墜方法

宇宙



物資の積置はもちろん、疲労度にも注意する。攻撃命中率の低下を防ごう。



自軍のHLVを守衛するためにも、地球上空は自軍の制圧下にする必要がある。

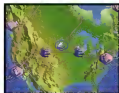
敵軍は、HLVの打上と突入による部隊輸送を頻繁に行ってくる。地球上空に迎撃部隊を配備しておけば、打上られたHLVを端から撃墜できるので、簡単に敵戦力を減少させられる。

確実な迎撃を行うためにも、迎撃部隊は攻撃力の高いMSを10部隊と搭載能力のある戦艦2隻以上で編成したい。物資の補給と疲労度の回復には細心の注意を払うように。

撃ち漏らしてしまった場合は地上部隊で再度迎撃を行う。

ちなみにオデッサを占領している場合、ほとんどのHLVはオデッサを目標に降下してくる。

地上



地上に降下してきたときにも攻撃のチャンスはある。迎撃部隊を用意しておこう。



地上で撃ち漏らしてしまうと、なから敵部隊が発進してしまう。

LECTURE 6

拠点を補給を受けられるのは、基本的に3部隊までだが、搭載能力のあるユニットを使えば、回復量は下がるものの、MAも含めて1度に3~15部隊を同時に回復させることができる。潜水艦などを使えば、拠点よりも安全な回復を行うことができるだろう。

LECTURE 7

陣列変更は、攻撃の際はもちろん、拠点防衛にも効果を発揮するユニット操作だ。攻撃のときには編成数が多い部隊を前列にすることで攻撃力が上がり、防御のときも、耐久力の高い部隊を前列に、低い部隊を後列にすれば、ねばり強い守備ができる。

LECTURE 8

拠点を防衛をするときは、顔付きユニットを使う。複数編成のユニットは構成している機体数が減ってしまうと攻撃力が落ちてしまうからだ。1機編成の顔付きユニットならば、回復率も高くなるし、安定した攻撃力を保てる。

LECTURE 9

強力なユニットも、物資がなければ攻撃できない。そこで、オトリを使い敵ユニットの物資を浪費させ、攻撃能力を奪ってしまう。物資がなくなった敵は反撃もできない上に、移動もままならなくなるので、追い打ちもかけやすい。

最前線の補給



ドロスは、ビグ・サムであろうとザクであろうと、一度に15部隊を搭載し、補給や回復をすることができる。



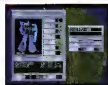
水陸両用MSやドン・エスカルゴがいれば、潜水艦で補給を行うのがもっとも安全な回復手段になる。

陣列変更



ユニットの機体数が減ってしまうと攻撃力や最大耐久力が下がる。後列に下げて回復をはかりたい。

拠点防衛は顔付きユニットで行う



1機が破壊されたら、ユニットの攻撃力と最大耐久力は1/3に減少してしまう。

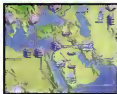


顔付きユニットならば攻撃力や最大耐久力を落とさずに済む。

オトリ部隊で物資を消費させる



オトリに使うユニットは、スタックさせないようにする。ソックも発生させておこう。



マセラアタックは安価なうえに、分離すればふたつのオトリ部隊を作ることができる。

LECTURE 10

反応のいいキャラクターは前列にする



守備を崩壊するならば、陣列変更で反撃能力の高いユニットを攻撃目標にされやすい前列に持ってくるという。



前列のダメージが少ないと言うことは、スタックした部隊全体のダメージが最小限に抑えられたことを意味する。

反応の数値が高いキャラクターを、運動性の高いMSに乗せて、スタックさせている部隊の前列にしておこう。敵の攻撃目標になりやすい前列に回避能力の高いユニットを置いておけば、部隊が受けるダメージを最小限に抑えることができる。

LECTURE 11

拠点砲台で対潜攻撃



拠点砲台が水中の敵を攻撃してくれるのは、反撃のときと、拠点上から対潜攻撃を行ったときだけ。

水中にいる潜水艦や水陸両用MSは、水中への攻撃適性があるユニットでなければ攻撃できない。しかし、拠点に配備されている砲台には対潜攻撃能力があるので、水中の敵から攻撃をされた場合は、自動的に反撃を行ってくれるのだ。

LECTURE 12

移動力の稼ぎ方



移動力をあわせれば、1ターンにこれだけユニットを輸送することができる



例えば、ザクの移動範囲内に、搭載能力のあるガウなどを前もって配置しておく。次のターンでザクをガウに搭載してからガウで移動すれば、1ターンの間に移動させたいザクの移動力+輸送ユニットの移動力分の移動が可能。

LECTURE 13

昇格は指揮能力の高いキャラクターだけ



指揮能力の高いキャラクターは攻撃値がたまり次第、昇格させよう。指揮の範囲と、優先順位がアップする。

魅力や指揮の数値が高いキャラクターは、優れた指揮効果を発揮する。階級が高いほど、指揮効果範囲が重なった場合に優先して修正値が加算されるようになるので、機会があれば昇格させておこう。能力の低いキャラクターは昇格させない。

LECTURE 14

ジオン軍モード序盤には、各地に散らばった拠点を制圧するために便利な航空輸送ユニットが存在しない。そこで搭載能力のあるコムサイを使い、ザクやマゼラアタックなどを輸送しよう。1機しか搭載できないが、拠点制圧する分には十分である。

LECTURE 15

ザクⅡ-J型はA、B、Cの3種類の武装に換装できるユニットだが、情報活動の敵国開発プランで入手した場合は、開発してもB武装までしか換装できない。C武装に換装するには、マゼラアタックを入手する必要がある。

LECTURE 16

NT専用機は、NT能力を持っていないパイロットを配属させることもできるが、その場合にはNT専用機の性能を引き出すことができない。有線武器やビットによるオールレンジ攻撃は、NT能力によって引き出されるものだからだ。

連邦軍のNT専用機であるNT-1は、見えて特徴的な攻撃をするわけではないが、NTを乗せなければ、最大攻撃回数(P184参照)分の攻撃は行えなくなっている。

実際の配属だが、エルメスやジオングにはララァやシャリア、NT-1にはアムロを乗せるのが順当だろう。シャアの場合ルビコン作戦で入手できるNT-1に乗せれば、格闘能力の高さも生かせる。

コムサイの活用法



一閃、空を飛んでいるので、移動距離はそこそこある。また、海上の拠点を制圧に輸送するときにも役立つ。



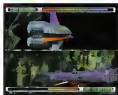
おすかながらの攻撃能力もあるが、コムサイの耐久力はかなり低いので、戦闘は援護すること。

ザクⅡ-J型を敵国開発

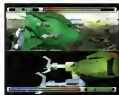


情報部が入手したザクⅡ-J型を開発してみるが、マゼラアタックがないためB武装にしか換装できない。

NTはNT専用機に配属させる



ジオングやフラウ・プロは有線でオールレンジ攻撃を行う。



エルメスは無線サイコミュ操作によるビットでの攻撃を行う。

NTパイロット

ジオン軍	連邦軍
クスコ・アル	アムロ・レイ
シャア・アズナブル	セイラ・マス
シャリア・フル	ゼロ
マリオン・ウェルチ	レビル
ララァ・スン	ミライ

NT専用機

ジオン軍	連邦軍
フラウ・フロ	NT-1(ガンダムアレックス)
エルメス	
ジオング	
Pジオング	

LECTURE 17

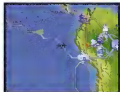
アッザムの効果的な使い方



アッザムには、格闘の数値が高いパイロットを配属させること。



アッザムリーダーは開発的な攻撃能力と性能を持っている優秀な武器だ。



空を飛んでいるので、海上からでも、近接攻撃や遠距離攻撃が行える。



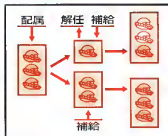
耐久力も高いので、重要地点の防衛にも適したユニットだ。

MAのアッザムは、とても強力なユニットである。アッザムは一見遠距離攻撃が得意そうに思えるが、実際には近接戦闘に長けている。その理由はアッザムリーダーにある。アッザムリーダーは、とても強力な武器で、スタックしている陣列に関係なく、敵部隊全部にダメージを与えられるのだ。命中率も99%と非常に高い。耐久力の低い部隊であれば1回の攻撃で全滅させることもできる。

アッザムリーダーは格闘武器なので、必ず格闘能力の高いパイロットを配属させよう。アッザムリーダーの使用確率を高くすることができるのだ。耐久力も高く、飛行能力も持っているアッザムは万能ユニットといえるだろう。

LECTURE 18

即席部隊増産法



複数の機体で構成されたユニットに、配属と解任を行うと、部隊数が増える理屈は図の通りだ。



左右の写真のターン数と部隊数に注目。パイロットの解任と配属を行うことで、1ターンでここまで部隊数を増やすことができるのだ。



編成数が3機以上のユニットに、キャラクターを配属させると、ふたつの部隊に分かれて編成することは、補給や配属の項で述べたが、これを利用して部隊数の大幅増強ができるのだ。まずは、編成数が3機以上のユニットにパイロットを配属させ、すぐに解任する。そうすると、本来であれば3機編成以上でひとつのユニットが、1~5機編成で複数の部隊に分けられる。そのまま補給を受ければおよそ2ターンで部隊を回復できるのだ。生産に3ターン以上かかるユニットの増産やドッグ一杯のときに有効な手段となる。

もちろん補給の際には資金と資源を消費する。

LECTURE 19

アムロ・レイが連れていたハロ、じつは、あのハロもゲームに登場するのだ。ただし、ハロが登場するのはセーブやロードに、なにか異常があった場合の警告画面なのだ。できることならお目にかけたくない画面といえる。

左側がデータロードが正常に行えなかったバージョンのハロ。右側がデータセーブが正常に行えなかったバージョンのハロ。見たいけど見たくないこの画面、写真を見るだけで我慢して欲しい。

ハロにご注意



● セーブ失敗バージョン



● ロード失敗バージョン

LECTURE 20

まずは、CD-ROMをサターンに入れて起動させる。そのあと、ゲームをスタートさせずにCD再生を行うと、アムロやシャアが警告メッセージをしゃべりだすのだ。登場人物はアムロ、シャア、セイラ、ララの4人。必聴の警告メッセージだ。



2ndトラックを聞く



ゲームスタートではなく、CD再生を催すと2ndトラックに入っている警告メッセージが流れ出す



4人の熱きメッセージを表現するように、画面のオブジェクトも大きく揺動する。大爆発の内部に写る様よう。



実戦報告ファイル

[基本戦略編]

WAR REPORT FILE 1



ZION DUKEDOM 初期勢力[宇宙]



ルナ2以外の重要拠点と拠点はすべてジオン軍が勢力下に治めている。宇宙はジオン軍のものといえる。

部隊の初期配置は地球の上空に多く、第一次地球降下作戦のためのHLVも1ターンでオデッサに降下させることができるようになっている。また、シャアやドズルなどの優秀なパイロットと、射程と攻撃力に優れたグワジンが、前線に配置されているので、展開中の連邦軍を簡単に撃退できる。

キャラクター

ドズル/キシリア/コンスコン/ビッカー/
ガルマ/トワニング/バロム/マクベ/
デラズ/ナリス/ロンメル/シャア/
シーマ/ムライデン/ドレン/ランバール/
ガイア/ガダム/ブーシ/ガトー/ケリィ/
クランブ/エルサガ/マッシュ/シマフガ/
コズン/ザニム/ジン/スレンジャー/

初期部隊リスト

初期配備部隊

グワジン [ザクⅡ-C型、ザクⅡ&D2、ガトルX2] X1

グワジンX3

デベ [ザクⅡ-C型、ガトルX2] X1

デベ [ザクⅡ&Sx3] X1

ムサイ [コ] [ザクⅡ-C型、ザクⅡ] X1

ムサイ [コ] X3

バブワX6

HLV [ザクⅡ-C型X3]

HLV [ザクⅡ&R、ザクⅡ、ザクⅡ-C型]

HLV [ザクⅡ-C型X3]

HLV [ザクⅡ-C型X2]

HLV [ザクⅡ-C型X2、ザクⅡ]

HLV [ザクⅡ-C型X3]

HLV [ザクⅡ-C型X2、ザクⅡ]

HLV [ザクⅡ-C型X2、ザクⅡ]

HLVX6

ガトルX2

ザクⅡ-C型X5

ザクⅡX6

ザクⅡ/CA

III 宇宙 侵攻ルート

ルナ2に攻め込むのは終盤になってからなので、まずは地球降下作戦のために部隊を侵攻させる。目標地点はEAST EUROPEとNORTH AMERICA、そのために地球上空の敵部隊は排除しておきたい。地上を制圧し、再び戦いの部隊が宇宙に戻ったらソロモンを起点にルナ2へ向かう。北アメリカから部隊を打ち上げてルナ2に向かわせる方法もある。



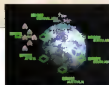
ルナ2攻撃は、ゲームの終盤になってから、序盤では近づく必要がない。

III 序盤 攻略ポイント

第一次降下作戦の部隊を突入させたら、地球上空の敵部隊を排除する。戦闘を行った部隊の回復はソロモンまで戻らなければならないので、その間に地球上空を守備する部隊を侵攻させておく。

重要拠点に残っているHLVは第二次地球降下作戦のためNORTH AMERICAに向かわせておこう。

地球上空の制圧が序盤最大の目的である。



HLVを降下させるのと同時に、連邦軍を排除。地球上空を制圧しよう。

III 中盤 攻略ポイント

地球から打ち上げられてくるHLVを迎撃するための部隊を編成する。HLV自体は簡単に撃墜できる。重要なのは、迎撃部隊への補給手段だ。HLV迎撃部隊は2部隊作り、1部隊はいつでもソロモンで補給を受けられるようにしておこう。

HLVからMSなどが出ると迎撃部隊がダメージを受ける。1基も漏らさず撃墜するように。

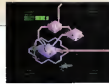


地球上空でのHLV迎撃は、基本中の基本。地球上空は必ず抑えておくこと。

III 終盤 攻略ポイント

中盤と同様に打ち上げられてくるHLVの迎撃が中心になる。ベガス戦艦なども上がってくるようになるので迎撃部隊も強化しておくこと。

重要拠点のベルファストを落とすと、ア・バオア・クー周辺に連邦艦隊が出現したり、ソーレイ発射の後に第三勢力にグラナダを奪われたりする。ア・バオア・クーやサイド3の防衛を固めておきたい。



いつもは強やかなサイド3。陥に攻め込まれることは金くないのだが。

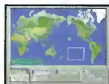
ZION DUKEDOM 初期勢力[地球]



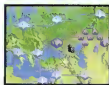
地球にはジオン軍の重要拠点や部隊などは、なにひとつない。すべてが連邦軍の支配下に置かれている。「第一次地球降下作戦」を実行し、オデッサを足がかりにして勢力を広げていくしかない。幸いジオン軍には、この時点での最強ユニット、ザクⅡ-C型を含むMS部隊があるので戦力的には有利だ。素早く支配地域を広げていこう。宇宙の重要拠点だけでは資源もすぐに底をついてしまう。

キャラクター

ナシ



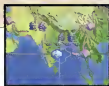
どこを見ても青い表示ばかり、ジオンを示す赤い表示はどこにもない。



第一次降下作戦によるオデッサ占領が、勢力拡大の第一歩となる。

III 地球 侵攻ルート

2回に渡る降下作戦で、オデッサと北アメリカの3つの重要拠点を占領してからが、地球制圧の本番である。潜水艦艦隊を設立すると、キリマンジャロ→ヘキシー→マドラス→ハワイのルートと、ハワイ→トリントン→ヘキシー→マドラスのルートのふたつの戦略ルートを手に入れられる。二手に分けて占領していけば、地上はすぐにジオンのものだ。



ふたつの侵攻ルートはマドラスで交差するはず。戦力を集中させよう。

III 序盤 攻略ポイント

オデッサと北アメリカの3つの重要拠点を占領したら、ジャブローとカリフォルニアを結んでいるメキシコシティを制圧しておくこと。この拠点を押えていけば、敵は北アメリカに侵攻してこれなくなる。頻繁に戦闘が行われることになるので、カリフォルニアから援軍を送れるように準備をしておこう。

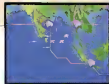


激戦地区のメキシコシティ周辺。キャクターを配置しておけば、すぐにランクアップできる。

III 中盤 攻略ポイント

敵のHLVは、オデッサに落ちてくることが多い。常に防衛部隊を配備し、宇宙で撃ち漏らしたHLVを撃破しよう。防衛部隊を配置しておけばイベントで局地戦になったときも対処できる。

水陸両用MSが生産できるようになっていれば、潜水艦対策と拠点制圧用として数部隊用意しておくといい。



水陸両用MSは潜水艦対策として使う。ハワイやマドラスを攻略するときにも非常に役立つ。

III 終盤 攻略ポイント

ベルファストを占領したあとは、ジャブロー侵攻のための準備を進める。メキシコシティから南下してボグタを制圧。宇宙から降下してくる部隊をいつでも挑戦できるようにしておく。ジャブローの右隣にある拠点リマにも水陸両用MSを送って敵を牽制しよう。ゲームバランス調整の為、この時点からは、情報画面で見られる敵の情報はあてにならない。



資金はともかく、物資がなくなってもジャブローは断々とMSを作り続ける。

序盤 攻略ポイント

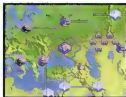
宇宙の勢力は大きいものの、地球にひとつも拠点を持たないジオン軍は、一刻も早くオデッサを占領して地球攻略の足がかりを持たなければならない。早い戦力的には優位に立っているのに、連邦がMSを開発する前に、地球の勢力を広げておきたい。

特別

第一次地球降下作戦

資源に乏しいジオン軍にとって、オデッサの生産量999はとにかく魅力的である。HLVに搭載してあるザクを使えば、ゲーム開始から3ターン以内で落とせるはずだ。

オデッサの周辺には拠点数も多く存在しているのでもせうアタックを使って制圧していこう。オデッサからの距離はあるが、ロシア方面の拠点数も制圧しておきたい。オートを使って移動させれば楽にたどり



オデッサの周りにある拠点は必ず制圧しておく。オデッサの防衛にも繋がる。

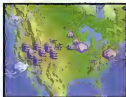
着けるはずだ。

ベルファストから出てくる航空ユニットは、拠点数の制圧ができないので相手にしないでいい。気になるなら海岸に迎撃部隊を配置する

第二次地球降下作戦

オデッサで資源の確保ができたから、次は北アメリカで資金の調達を行う。カリフォルニアとニューヨークの2カ所を同時に占領したいところだが、宇宙に残っているHLVの部隊をふたつに分けるのは得策ではない。潜水艦の開発を急ぎたいからカリフォルニアを、資金が欲しければニューヨークを先に占領する

どちらかを占領したら、オデッサ



ニューヨークから占領すると、後方から攻められる心配なく、カリフォルニアに侵攻できる。

の部隊を重要拠点輸送し、戦力を整え、残っている重要拠点到侵攻しよう

地球上の重要拠点同士で部隊の輸送ができるメリットは大きい。

潜水艦隊設立による侵攻ルートの変化

ユーコンの開発が終了すると「潜水艦隊の設立」が提案され、承認すると「ハワイ攻略作戦」が提案される。「第三次地球降下作戦」と同時に実行できるので、ふたつの侵攻ルートによる素早い地球侵攻が可能になるのだ。

却下すると「ハワイ攻略作戦」の提案は、かなり後回しになる。

研究

まずは基礎研究に資金を投入して、拠点制圧のためにマゼラアタックの開発ができるようにする。

また、ジオン軍にはまだ、地球上の部隊を輸送できるユニットがないので、最低でもガウが開発できるLV5までは資金3を投入し、基礎研究を急いで上げておく。

MAの開発は急務ではないが、中盤以降にアッザムを開発するため、常に資金1を投入しておこう。

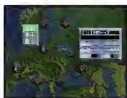


基礎LV5にして、カリフォルニアを占領すればユーコンの開発提案が行われる。

連邦軍の反撃を抑える為にも、MSの研究は資金が許す限り資金3を投入し続けたい。

開発・生産

マゼラアタックは制圧も、対空戦もできるととても優秀なユニットなので、生産できるようになったら、10〜20部隊は常にキープしておきたい。ザクⅡ-F型、S型は宇宙と地上の両方で活躍できるので開発しておく。S型はキャラクターを配属させるには最適のユニットだ。F型、S型の開発が終了すると、専用機も多く開発できるようになる。ガウは地球侵攻の要となるユニ



マゼラアタックはマゼラトップを分離させれば対空戦もできるようになる。

ットなので、開発には追加予算を投入する。少しでも早く航空輸送部隊をつくっておいたほうがいい。

開発・生産推奨ユニット					
名前	必要研究レベル	開発費	開発ターン	備考	
マゼラアタック	基礎2	1500	2	分離可能	
ザクⅡ-F型	—	2000	4		
ザクⅡ-J型	—	2000	4	開発にはF型の開発終了が必要 ユニット搭載数3 ユニット搭載数5・カリフォルニア占領が必要	
ガウ攻撃空母	基礎5	4500	6		
ユーコン	基礎5	3000	6		

人事

宇宙では、指揮能力と射撃数値の高いキャラクターを戦艦に寄せ、地球上空でのHLV迎撃に向かわせる。初期配置されていた敵部隊

を全滅させたら、優秀なMSパイロットは地球の部隊に配属させよう。V作戦を逃って、序盤で多くのキャラクターを亡くすこともある(注1)。

【注1】

カリフォルニアのゲームの開始時点で大規模な戦役を持つことになる。彼を振り回すパイロットも数多い。

中 盤 攻略ポイント

中盤からは、ガンダムとジムを中心とした部隊による、連邦軍の巻き返しが始まる。ジオン軍としても、ドムや水陸両用MSなど強力なユニットを開発して常に連邦軍の先手を取れるようにしておきたい。「フナガン機関の設立」など、強力なユニットを開発するのに必要な「特別提案」は早めに実行しておく。

特別

攻略作戦について

潜水艦隊を設立して、「第三次地球降下作戦」と「ハワイ攻略作戦」を同時に進めていきたい。敵部隊の主力がMSに切り替わる前にできる限りの重要拠点を占領しておこう。マトラスまで占領したら、資金を貯めながら研究開発にとり組んで戦力の強化をはかるといい。

オデッサとカリフォルニアの防衛には気を配っておく。特にカリフォルニアの南にあるメキシコシティは



メキシコシティはジャブロー近海の重要な拠点。常に戦艦が送り置かれる激戦区である。

ジャブローからの敵部隊を食い止めるためのキーポイント。安定した戦力を供給できるようにしておくこと。パイロットを配備すれば経験値も上げられる。

イベントの選択

中盤になるとイベントにも絡む提案が数多く進言されるようになってくる。拠点数が増えることによって発生する中立都市からの苦情は、資金の収入以外に、キシリア、シャア、トスルの叛意の上昇にも関わってくる。

「フナガン機関の設立」はラファやエルメスなど、優秀なキャラクターやユニットを手にするためには不可欠な要素となる。早めに実



フナガン機関を設立しなければ、「EXAM開発計画」も提案されない。必ず実行すること。

行しておいた方がいいだろう。

ホワイトヘースに関係するイベントでは、優秀なパイロットを失うことにもなりかねない。慎重に選択するように。

オデッサの攻防

連邦軍のオデッサ作戦を察知するとマ・クヘを指揮官にするかどうかの選択をすることになる(P80参照)。指揮官にしてもしなくても、連邦軍との局地戦は強制的に行われるので、「木馬との交戦報告」が発生したら速やかに防衛部隊を配備しておくこと。

研究

中盤以降には、ユニットの輸送部隊がガウだけでは物足りなくなってくる。ザンジバルの開発ができるように、基礎研究LVを9まで上げておこう。

アッザム開発のためにMA研究LVを5まで上げておくと、MS研究LVと連動して水陸両用MSの開発ができるようになる。

敵の主力部隊がジムになる頃には、MS研究レベルを8まで上



水陸両用MSの開発には、MA研究がLVが必要になってくるのだ。

げてドムの開発を行っておきたい。目標は30ターン前後 継続した資金3の投入が必要だろう

開発・生産

ドム、アッザムの開発は追加資金を投入して少しでも早く生産できるようにする。研究資金3の投入と、追加予算の投入で、ドムの開発はグフB/Pより早く終了させることができる。ドムがあれば、クフシリーズ開発に資金を使う必要がない上に、連邦軍の巻き返しも簡単に阻止することができる。

アッザムは攻守に渡って活躍できる優秀なユニット。水陸両用MS



ドムが開発できたらリック・ドムの開発も急ごう。RD-4の開発が必要になる。

は潜水艦対策と海岸沿いの拠点制圧に向いている。大量に作る必要はないが、数部隊いると便利だ。

開発・生産推奨ユニット				
名前	必要研究レベル	開発費	開発ターン	備考
ザンジバル	基礎7	8000	8	ユニット搭載数6・大気圏突入可能
ドム	MS8	3000	8	
リック・ドム	MS9	1500	2	開発にはザクI RD-4開発終了が必要
アッザム	MA5	5000	8	
ズゴック	MS6 MA3	4000	6	
				水陸両用MS

人事

アッザムには格闘能力の高いパイロットを配属させるとアッザムリーダーを効果的に使える。ニムバスやアイナが適任だろう。

ドムを補給できれば、ランバ・ラル隊はもちろん、黒い三連星も失わない。ドムの開発は人事にも関わってくる(注1)。

注1
主戦しガンダム・フルメットはホワイトベース、ガンキャノン、ガンタンクを駆使してくる。

終 盤 攻略ポイント

ジャブローを攻略するための作戦が2種類用意されており、どちらの作戦で連邦軍の本拠地ジャブローを占領してもジオン軍の勝利となる。

ジオン軍は終盤になっても、ルナ2とジャブローがあるため、宇宙と地球の両方に戦力を割かなければならないのがネック。戦力の配分は慎重に行っておくこと。

特別

攻略作戦について

ヘルファストは海に囲まれているため、攻略には潜水艦と水陸両用MS、さらにはガウやザンギバルなどの航空輸送部隊を編成する必要がある。マッドアングラー隊を設立していて、シャアがヘルファストへの攻撃を行っていた場合には、防衛レベルが下がっているのでも占領もいくらか楽になる。占領後はエンディングを左右するイベントが発生する(P110参照)。

ジャブロー攻略

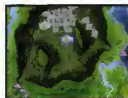
マッドアングラー隊をホワイトベースの追撃に向かわせると、「ジャブロー攻略作戦」が実行できる。「ジャブロー降下作戦」は5ターンの間だけ、ジャブローに進入できるようになる。この作戦でジャブローを占領したければ、カリフォルニアや、地球上空から増援部隊を素早く送り込む。

ジャブロー降下作戦で侵攻する場合は、すべての戦力を投入する



ルナ2は地球上空に近いので、ジャブロー降下作戦の際に非常に役立つ。

ルナ2やジャブローには、大部隊が駐留しているはずなので、こちらでも性能の高いユニットを開発し、大部隊で侵攻しよう。最低でもリック・トムは欲しい。



シャアを含めて3機しかMSがない。最早い増援の輸送が必要だ。

第二次フリティッシュ作戦により、防衛能力は半減しているので苦勞せず占領できるだろう。ケンパファーを主力にすることができれば勝利は間違いない。

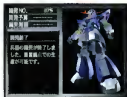
特別による侵攻ルートの変化

「ジャブロー攻略作戦」が成功すると「圧倒的勝利」でのエンディングになり、「ジャブロー降下作戦」が成功すると「完全勝利」となる。ルナ2の攻略をしないだけエンディングのランクが下がる。第三勢力が出現させたい場合には、「ジャブロー攻略作戦」は成功させない方がいい。

研究

ソーラーレイとEXAM システム開発のため、基礎研究LVは12まで上昇させたら、それ以上上げる必要はない。

MA研究LVは13まで上げればすべてのMAの開発ができるようになるが、ルナ2の占領が終わってしまいうなら、研究は中断でもいい。開発できるMAはアッザム以外宇宙戦用ばかりなので、活躍の機会がないから。



パーフェクトジオンクを開発したければ、MSとMAの研究LVを15まで上げる。

MSの研究LVは14まで上げた。ほかの研究資金はMS研究にまわそう。

開発・生産

トロスやビッグ・ザムは強力なユニットだが、開発と生産を行うと、財政を圧迫することになる。活躍の機会も少ないので開発は見送っていい。エルメスなどのNT専用MAもあれば強力なのだが、ビッグ・ザムと同じような理由で開発をしなくてもいい。

MSはケルググとケンプファーの開発を急ぐ。追加予算も投入したいところだ。地上での主力はケル



イベントで開発できるサケ E-NC。地球で使えないのが残念だ。

ググよりも、機動性に優れているドムやトワッジの方がいい。ケンプファーなら完璧だ。

開発・生産推奨ユニット				
名前	必要研究レベル	開発費	開発ターン	備考
ドワッジ	MS9	3500	6	ドムの開発終了が必要
ゲルググA型	MS12	6000	8	
ケンプファー	MS14	8000	12	サクレロの開発終了が必要
ビッグロ	MA8	5000	6	

人事

マッドアングラ隊を設立するためには、黒い三連星をホワイトベース隊討伐に向かわせなければいけない。これは彼らの死を意味

するので難しい選択になるだろう。キャラクター専用機へのこだわりがなければ、パイロットはケンプファーに配備しよう。

UNITED NATIONS 初期勢力[宇宙]



連邦軍の重要拠点はルナ2のみ。宇宙の拠点はすべてジオン軍のものとなっている。兵器の性能も劣っているため、積極的に攻めるわけにもいかず、地球の制圧が終わるまでは重要拠点を攻略することもできない。初期配置されている敵部隊を全滅させたら、しばらくは地球上空でHLVを落としているしかない。

初期配備キャラクター

ティターンズ/パオロ/ワッケイン/リード/
ユウ/フィリップ/サマナ

初期配備ユニット

マゼラン×2

サラミス×3

8フィッシュ×8

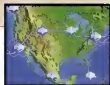
トリアーエス×3



ジオン軍でプレイしても、連邦軍でプレイしても宇宙はジオン軍の勢力下に置かれている。

III 宇宙 侵攻ルート

連邦軍が宇宙の侵攻を始めるのは、「星一号作戦」を実行してからで、ソロモン→ア・バオア・クーまでは史実通りで、それ以降はグラナダ→サイド3へと侵攻する。第三勢力であるネオ・ジオンが現れてもア・バオア・クー→グラナダの侵攻ルートは変わらないが、ティターンズが出現すると一旦ルナ2に引き返すことになるだろう。



ティターンズが現れたら、グラナダに侵攻よりも、ルナ2を先に攻略した方が得策。

III 序盤 攻略ポイント

ルナ2が地球上空に近いので、HLV連撃部隊を送り込みやすい。戦艦や戦艦機を配備して地球上空を制圧しよう。増援部隊が送りやすいので、敵部隊との性能差は数でカバーする。

希にソロモンから敵部隊が攻め込んでくる場合があるため、防衛部隊も用意しておきたい。サイド4やサイド2には侵攻しないように。



サイド4やサイド2に侵攻すると敵部隊が出撃してくる。まず勝ちはない。

III 中盤 攻略ポイント

敵がHLV以外にもザンザバルなどを打ち上げてくるようになるので、HLV連撃部隊を強化しておく。地球の重要拠点すべてを占領したあと、ア・バオア・クーなどから地球降下のためにHLVを送ってくるので、油断はしないように。

ソロモンを占領することができたら、宇宙の拠点はソロモンに移行する。



地球に近いルナ2と、ジオン勢力圏に近いソロモンを手にしたことで、宇宙での戦力バランスは連邦軍に傾く。

III 終盤 攻略ポイント

ソロモンからサイド3までの戦いは、これまでにないほど熾烈なものになる。ジオン軍の大部隊に対抗するためこちらの部隊も大幅に増産しよう。資金や資源にも余裕ができてはいるはずなので、地上の重要拠点でも強力なMSを生産し、ソロモンやア・バオア・クーに輸送する。消耗戦になることは必至なので、部隊数の減少には注意する。



戦術ルートが一途なので、どうしても敵部隊とぶつかることになる。力で数で押し切ってしまう。

UNITED NATIONS 初期勢力 [地球]



ジオン軍の「第三次地球降下作戦」が終了した時点から連邦軍のブレイは始まるため、地球でもジオンの勢力圏は拡大している。ただしジャブロー、トリントン、マドラス、ベルファストなど、重要拠点は各地に散らばっているため、巻き返しは容易である。

トリントンの周囲に配置されている敵部隊さえ排除すれば、しばらくは重要拠点到に攻め込まれなくなる。

初期配備ユニット

フライマンタX14

ミデアX3

ファンファンX2

G1シキセンシャX20

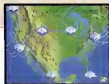
TINコッドX8

初期配備キャラクター

ニッカード/クワッダー/リード/スレッガー/
マタルダ/バニング/モンシア/ペイト/
アデル/サンダース

III 地球 侵攻ルート

連邦軍はヘキン→ハワイ→カリフォルニア→ニューヨーク→オデッサ→キリマンジャロの一本道で侵攻するが、実際には東端まで侵攻してから西へ戻ることになる。カリフォルニアを占領するまでは、ジオン軍の勢力に開かれた形なので、拠点防衛には気を配ろう。キリマンジャロを占領すれば、地球からジオン軍の勢力が完全になくなる。

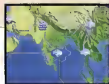


地球のワールドマップ右半分からジオン軍の進軍は消えた。防衛部隊の配置数を減らしても大丈夫だ。

III 序盤 攻略ポイント

V作戦を実行してMSを生産できるようにするのが急務。ジム/Pが生産できるようになるまでは、開発に追加予算を投入したい。

MSの量産ができるようになるまでは、61式戦車で各地の拠点制圧を行い、少しでも資金と資源を確保しておくこと。制圧した拠点の防衛は、フライマンタやデブログなどの戦闘機に任せる。



点在する拠点を制圧すれば、結構な資金と資源が確保できる。マドラス周辺の拠点を制圧しやすい。

III 中盤 攻略ポイント

ハワイやカリフォルニアなど、海に面した重要拠点を侵攻するので、ヘガサスやU型潜水艦などの輸送部隊を充実させる必要がある。

カリフォルニアとニューヨークを占領すれば、地球の東半分は連邦軍のものになりジオン軍の窮乏は消える。拠点防衛のために分散していた部隊をマドラスに集中させよう。

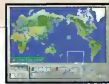


オデッサとキリマンジャロ攻略のために、分散していた部隊はマドラスに集め威力を上げる。

III 終盤 攻略ポイント

オデッサ攻略作戦で発生するイベントのために、護衛能力は高くしておいた方がいい。オデッサを占領すると、敵のMLVがオデッサに降下してくるようになるので、迎撃の準備は必ずしておくこと。

キリマンジャロを占領し、敵の残存部隊を排除したら、潜水艦やミデアは廃棄し、ヘガサスは宇宙へ輸送する。このあと地球で戦闘が起こることはほとんどない。



キリマンジャロ占領後、地球の拠点はすべて連邦軍の勢力下になるのだから、宇宙での戦いに専念できる。

序 盤 攻略ポイント

ジオン軍による「第三次地球降下作戦」が終わってからのスタートなので、地球での勢力も決して有利とはいえない状況になっている。

しかもしばらくはMSなしで戦うことになる。「ビンソン計画」と「V作戦」の実行を急ぐこと。

特別

V作戦とホワイトベース

勢力的な不利よりも、MSが不在という兵力的な不利が痛い。「V作戦」と「RX回収計画」を実行し、兵力差を埋めることを最優先に行いたい。平行してビンソン計画も実行し、搭載能力のある戦艦も開発しておく。

「RX回収計画」を実行すると同時に、ホワイトベース部隊が独自に行動を開始する。この行動のことをゲーム上ではホワイトベース



ホワイトベース部隊の活躍が始まる。自分で操作したければ解散させる。

部隊モードと呼び、解散しない限り部隊モードは続き(続いている)状態をON、解散している状態をOFFという、史実に沿った行動をとる。

攻略作戦について

「V作戦」を実行するとすぐにベキンに侵攻できるようになる。各重要拠点周辺にいる敵部隊を排除してからベキンに侵攻しよう。

この段階で自軍のMSはいないので、61式戦車や戦艦機で対抗しなければならぬが、敵のザクもそれほど多いわけではない。デブログとフライマンタ、61式戦車の数を揃えれば何とかなるはずだ。

ベキン占領後はハワイに侵攻で



ハワイに侵攻するとき、ベキンの部隊にドン・エスカルゴも組み込みたい。

きようになる。潜水艦を発進させられるトリントンから侵攻するといいだろう。開発がうま進んでいれば、ガンキャノンやガンタンクを投入できるはずだ。

特別による進行の変化の変化

「V作戦」を実行しなくても開始から20ターンを経過するとMSやMAが開発できるようになる。さらに10ターン経過すると「臨時徴兵計画」が提案される。コウ・ウラキを登用するには、圧倒的勝利以上で一度ゲームを終わらせてから、この計画を実行する必要がある。

研究

MSやMAの研究を行うには、「V作戦」を実行するか、20ターン我慢するしかない。初めてのプレイなら迷わず「V作戦」を実行する。実行するだけでコアファイターの開発提案がされるのだ。

プロトタイプガンダムが開発終了するまでにMS研究LVを5まで上げておけばジム/Pの開発も提案され、量産MSの開発も可能。

MAの研究は、無視して資金は



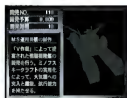
RXシリーズ最初のMSはこのガンタンク。ルックス的には、MSとは思えない。

MS研究に投入する方が得策。基礎技術レベルは常に資金を投入し、順次上げていく。

開発・生産

コアファイター、ガンタンク、ガンキャノン、プロトタイプガンダムのV作戦関連ユニットと、ジム/Pの開発は、必ず追加予算を投入する「RXシリーズ回収計画」が終了すればジム/Pを強化したジムの開発生産も行えるようになる。

MSが生産できるまでは、拠点制圧用の61式戦車とMS対策のフライマンタ、デブロックを大量に生産する。



研究LVに関係なくベガサスの開発できるユニットは計り知れない。

V作戦の実行によりベガサスの開発ができるようになる。こちらも追加予算を投入しよう。

開発・生産関連ユニット					
名前	必要研究レベル	開発費	開発ターン	備考	
ガンタンク	MS4	2000	6	開発にはコアファイターの開発終了が必要	
ガンキャノン	MS6	3000	6	開発にはガンタンクの開発終了が必要	
プロトタイプガンダム	MS7	3500	6	開発にはガンキャノンの開発終了が必要	
ジム	MS8	1000	2	開発には「RXシリーズ回収計画」が必要	
ベガサス	基礎9	8000	10	ユニット搭載数6・「V作戦実行」で開発できる	

人事

連邦軍の高官には能力の非常に低いキャラクターがいるので、彼らは配備しないように。MSができるまでは、パイロットはフライマン

タに配備しておこう。

宇宙で戦艦を任せる艦長には射撃能力が高いキャラクターを選ぶ。危険性はあるがレベルが適任。

中盤 攻略ポイント

中盤になれば、地球の勢力図を塗り替えることが可能。地球制圧のあとには、「星一号作戦」で宇宙の侵攻も始められる。連邦軍はジオンの拠点をすべて制圧してから宇宙に出られるのが強みである。技術面でもNT研究機関やマグネオコーティング(MC)などの研究を進めよう。

特別

北アメリカとオデッサの攻略

ハワイを占領したら、即座にカリフォルニアとニューヨークへ侵攻する。トリントンとベキンを抑えていれば、ハワイの防衛は、最低限の部隊で大丈夫だ。ヘガサスや潜水艦で海上移動を行い、できる限りの部隊をカリフォルニアに輸送。そのままニューヨークまで侵攻、制圧する。

北アメリカの占領が終わったら重要拠点輸送で部隊をマドラス



ニューヨークを占領した部隊は、マドラスに輸送。防衛の必要はない。

に送り再編成しておくこと。

オデッサ攻略作戦に、ホワイトベース部隊の参加を要請していれば、諜報能力が低くても核攻撃を阻止できる(P80参照)。

星一号作戦

オデッサを占領し、ソーラシステムを開発すれば「星一号作戦」は提案されるが、キリマンジャロを占領するまでは実行しない方がいいだろう。キリマンジャロとソロモンに部隊を分けてしまうのは得策ではないからだ。

キリマンジャロ攻略には必ずヘガサスやミデアなどの航空輸送部隊を使うこと。地球上の残党を一掃したらルナ2からソロモン侵攻を



ソーラシステムはソロモン攻略に欠かせない。必ず開発しておくこと。

開始する。ジムではもう役不足だ。ジムコマンドGSやガンダムで部隊の編成を行いたい。そうしなければ敵のリックドムやMAに勝つのは難しいだろう。

特別によるイベント進行の変化

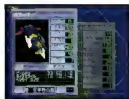
ホワイトベース部隊モートをONにしておくと、第13独立戦隊任命のイベントが発生する。YESとNOとどちらを選んでも、ジャブローに敵部隊が出現するので、防衛の準備が必要だ。モードがOFFになっていれば、このイベントは発生しない。

研究

中盤以降は、各種の研究レベルが開発に必要とされてくる。基礎研究とMS研究LVは11以上、序盤では必要のなかったMA研究LVも7までは上げておきたい

研究の目的はMC技術の開発と、Gアーマー、陸戦型ガンタムの開発を行うことである

特にMSの研究は優先して進め、ジムコマンドなどの性能と生産性に優れたMSを開発したい



Gアーマー自体に大きな魅力はないが、開発できればガンダムが1機増える

ソーラーシステムは、基礎研究LVが低くてもオデッサを占領すれば開発できる。

開発・生産

陸戦型ジムと陸戦型ガンダムは、BDシリーズの開発に必要なので生産できるようにしておく。この2機は生産コストが非常に高いので量産に向かない。陸戦型ガンダムはパイロット用のMSとして使いたい

開発コストを抑えたいなら、ジムコマンドまでに提案される、ジムシリーズの開発はしなくていい。

支援攻撃の充実をはかるため



ジムコマンドが開発できるまでは、ジムとガンダムで戦闘を乗り切りたい

に、ガンキャノンDを、拠点防衛のためにガンタンクIIをそれぞれ開発しておきたい

名前	必要研究レベル	開発・生産推奨ユニット		備考
		開発費	開発ターン	
陸戦型ガンダム	MS10	3500	8	重要拠点以外で被害受更可 開発にはジム/Pの開発終了が必要 開発にはガンキャノンの開発終了が必要 開発にはガンタンクの開発終了が必要 開発にはガンダムの開発終了が必要
ジムコマンドG	MS8	3000	8	
ガンキャノン-D	MS11	3000	8	
ガンタンクII	基礎7 MA5	1500	6	
Gアーマー	基礎7 MS7 MA7	5000	8	

人事

イベントを進めると、連邦軍でもホワイトベース部隊を巡って死亡してしまうキャラクターが何名か出てくる。また、ヘルファストでホワ

イトベース部隊を解散させるとカイが行方不明になってしまう。解散さたいのなら、別のイベントで行った方がいい。

終 盤 攻略ポイント

「星一号作戦」実行し
てからの終盤は、宇宙
へと戦場を移すこととな
る。ジオン本国への侵
攻がいに始まるのだ。
ア・バオア・クーの先、
グラナダやサイト3では、
どのような展開が連邦
軍を持っているのだろう。

特別

ア・バオア・クー攻略作戦

ソロモンを占領する前には謀報
能力を100%近くまで上げて、ソー
レイの存在を察知できるように
しておく。ソーレイを察知してい
ないで、デギン公王との和平交渉
に望むとその時点でゲームオーバ
ーになる。

察知しているときでも、ソーレ
イは発射され、ア・バオア・クーに
進入した部隊の10%が消滅し、
和平交渉にNOを選択すると30%



デギン公王の和平交渉申し入れ。ソーレイ
の存在は確認できているだろうか？

の部隊が消滅する。まずはオトリ
部隊を導入させてイベントを強制的
に発生させてしまえば安心だ。
ちなみにガルマが生存している場
合は50%の部隊が消滅する。

グラナダとサイト3

ア・バオア・クーを占領したら、
あとはサイト3に侵攻することだけ
を考えればよい。

ガンダムシリーズのユニットが充
実していれば、優秀なパイロットを
乗せて精鋭部隊を組む。主力MS
にはジムスナイパーカスタムⅡを
揃え、ヒク・ザム対策にガンキャノ
ンなどの実弾兵器を持つMSとバ
ブリクを準備しておく。艦隊はベ
ガサスとSマゼランで編成しよう。



資源の数値に注目。これだけしか残っていないのに強力なMSを生産してくる。

資源や物資がなくなっても、サイ
ド3はユニットの生産を続けるの
で、情報画面の情報はあてになら
なくなる。兵糧責めは無意味なの
で、すぐに侵攻しよう。

特別によるイベント進行の変化

イベントの「敵新型MA迎撃要請」にYESを選択すると、ガン
ダムMCが開発できるようになる。ガンダムとは別ユニットの扱
いになるので、ガンダムを1機増やすことができるのだ。生産制
限のあるガンダムシリーズはチャンスがあれば、少しでも多く確
保しておきたい。

研究

NT研究所の設立とMCの実用化が進んでいけば、中盤から終盤にかけて、各種のガンダムが開発提案されるはずだ。また、EXAMシステムを巡る一連のイベントが成功していればBDシリーズの開発も行える。最終目標としてはすべての研究LVを15以上にして「ガンダム開発計画」を実行したい。

「ガンダム開発計画」を無視するならば、基礎研究LV11、MS研



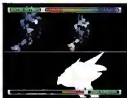
MA研究LV9は、ガンダムMAを開発するために必要。移動力があるので重要する。

究LV12、MA研究LV9まで上昇させて資金投入をストップする、それ以上の投入は意味がない。

開発・生産

ガンダムシリーズの開発を中心に開発を進めるが、ガンダムだけでは数で攻めてくるジオン軍に抵抗するのは難しい。

大部隊に対抗するためには、ジムスナイパーⅡが非常に頼りになる。遠近の攻撃が可能で攻撃力が高く、生産ターン数も2ターンと短いため大量生産が容易に行える。ア・バオア・クー攻略作戦の前には開発を終了させておきたい。



実用兵器開発のBDシリーズを開発しておくことで、ザムゼン役に立つ。

NT-1は事実上、最強のガンダムなので、必ず開発すること。BDシリーズも3種類すべて開発したい。

開発・生産推奨ユニオ						
名前	必要研究レベル		開発費	開発ターン	備考	
G-3	基礎10	MS10 MA5	4000	8	開発にはMC技術の実用化が必要	
NT-1	基礎11	MS12 MA7	10000	10	開発には「NT機関の設立」とG-3の開発終了が必要	
BD-3	MS11		5000	6	開発にはEXAMの研究と陸戦型ガンダムの開発終了が必要	
ジムスナイパーⅡ	MS12		3500	8	開発にはジムスナイパーカスタムの開発終了が必要	

人事

ア・バオア・クー戦が終了すると、ホワイトベース部隊モートは自動的にOFFになり、自分で操作できるようになる。数々の戦闘を行

ってきたメンバーは、経験を積んでいるのでランクが上がっている。2〜3階級は昇格できるので、人事で上げておくこと。

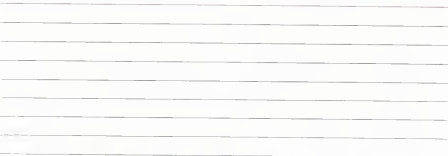

ENDING

全エンディング発生条件一覧

ゲームモード	エンディングNo	エンディング名称	発生条件
地球連邦軍 モード	No.1	連邦軍・勝利	●[ジオン本国からの和平交渉]に[YES]を選択。 ●[ターンオーバー]が発生した。
	No.2	連邦軍・圧倒的勝利	●[ジオン本国からの和平交渉]に[YES]を選択。 ●[ターンオーバー]が発生した。
	No.3	完全勝利	●敵本国[サイド3]を制圧した。
	No.4	特別勝利[史実]	●[ダギン公王との和平交渉]に[YES]を選択。 AND [ゾラレイの惨状]が発生していない。
	No.5	レビル将軍死亡	●戦艦によってレビル将軍が死亡する。
	No.6	連邦軍・完全敗北	●本国[ジャブロー]が敵に制圧される。
	No.7	敗北	●[ジオン本国からの和平交渉]に[YES]を選択。 ●[ターンオーバー]が発生した。
	No.8	人類滅亡	●[ターンオーバー]発生時に、第三勢力が存在する。 ●第三勢力が敵本国[サイド3]を制圧してしまった。
ジオン公国軍 モード	No.1	ジオン軍・勝利	●[ターンオーバー]が発生した。
	No.2	ジオン軍・圧倒的勝利	●[ターンオーバー]が発生した。
	No.3	ジオン軍・完全勝利	●敵本国[ジャブロー]を制圧した。
	No.4	ジオン軍・特別敗北[史実]	●[キシリア被害]が発生した。
	No.5	ギレン将軍死亡	●戦艦によって[ギレン]が死亡する。
	No.6	ジオン軍・完全敗北	●本国[サイド3]が敵に制圧される。
	No.7	ジオン軍・敗北	●[ターンオーバー]が発生した。
	No.8	人類滅亡	●[ターンオーバー]発生時に、第三勢力が存在する。 ●第三勢力が敵本国[ジャブロー]を制圧してしまった。
正統ジオン軍 モード	No.1	正統ジオン軍・勝利	●[ジャブロー]及び[サイド3]を制圧する。
	No.2	正統ジオン軍・敗北	●戦艦によって[キシリア]が死亡する。 ●本国[グラナダ]が敵に制圧される。 ●[ターンオーバー]が発生。
ティターンズ モード	No.1	ティターンズ・勝利	●[ジャブロー]及び[サイド3]を制圧する。
	No.2	ティターンズ・敗北	●戦艦によって[ジャミトフ]が死亡する。 ●本国[ルナ2]が敵に制圧される。 ●[ターンオーバー]が発生。
ネオジオン軍 モード	No.1	ネオジオン軍・勝利	●[ジャブロー]及び[サイド3]を制圧する。
	No.2	ネオジオン軍・敗北	●戦艦によって[キスバル]が死亡する。 ●本国[グラナダ]が敵に制圧される。 ●[ターンオーバー]が発生。



エンディングの種類は全部で21種類[連邦とジオンのNo.8は同じエンディングである]。ジオン公国軍モードで史実エンディングを向かえると敗北になってしまうが、それもまたこのゲームの魅力である。勝敗にこだわらず、すべてのエンディングを見て欲しい。



実戦報告ファイル

[重要拠点編]

WAR REPORT FILE 2





オデッサ基本攻略

オデッサは周囲を山岳地形に囲まれた盆地になっている。足の

遅い部隊で進入すると、ターンを無駄に消費することになるので、ユニット搭載能力のある航空輸送機を利用すること。輸送できるユニットが不足しているときは、拠点まで最短距離になるポイント1から侵入すると、ターン消費を押さえることができる。

ポイント4からの進入は避けること。ただでさえ拠点から離れてしまううえに、マップの中央に川が流れているので、攻め込むために川

を迂回しなければならないからだ。輸送機で川を渡ろうとすると、敵部隊のいい的になってしまう。

オトリ部隊を進入させるなら、ポイント2がいい。山岳地帯の上まで上がってきた敵部隊は簡単には拠点の防衛に戻れない。その間にポイント1から侵入した部隊で防衛ポイントのC、Dを抑える。あとは山岳地帯から戻ってきた敵を迎撃すればいい。防衛ポイントA付近に敵が残っていたときは、無視して制圧してしまう。

01

収入 / 200 生産 / 999

ODESSA

オデッサ

ZION DOMEDOM

ジオン公国軍

第一次地球降下作戦

作戦を実行したターンで地球上空のHLVを6個降下させオデッサに進入する。ザクC型が乗っているHLVを4番目と5番目、旧ザクが乗っているものを5番目に突入させれば、次のターンですぐにオデッサへ進入できる。

たいした敵部隊はいないので、ザクとキャラクターの指揮能力を活用すれば簡単に占領できる。



始めの局地戦フェイズを待機し、次のターンの増援を待てば、勝利はより確実なものになる。

連邦軍の侵攻

連邦軍のオデッサ作戦を察知すると、突然オデッサ内に連邦軍の部隊が出現し、局地戦になる。

ホワイトベース隊を撃破していない、マ・クヘを指揮官にしなければ、さらにホワイトベース隊も局地戦に参加してくる。

できれば主力部隊にトムを6部隊とパイロットを乗せたアッザムを2機は用意しておきたい。



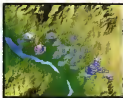
拠点上にアッザムを配置しておけば簡単に落とされない。他部隊も防衛ポイントに配置。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

オデッサ攻略作戦1

主力部隊を進入させる前に、ポイント3からオトリ部隊を先行させて敵部隊を引きつける。次のターンでポイント2から本隊を進入させよう。輸送ユニットがミデアだけでは心配なので、ベカサも用意したい。攻撃部隊もジムやガンキャノンなどのMSを主力に、できる限りガンダムシリーズのユニットも揃えたいところだ。

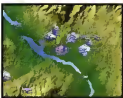


敵部隊のMSも強力なものになってきている。やはりG1式戦車やフライマンタでは厳しい。

オデッサ攻略作戦2

とにかく早く強力な部隊をB.C. Dの防衛ポイントに配置して敵部隊の掃討を行いたい。敵部隊数が減ったら防衛ポイントからの遠距離と近接の集中攻撃で拠点の敵を撃破する。

オデッサの周囲には拠点多く、敵部隊を残して制圧するとあとでやっかいことになるので、航空ユニット以外は全滅させること。



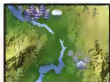
ウロウロしている航空ユニットにかまう必要はない。この場合は拠点を制圧してしまおう。

オデッサを巡るイベント

ODESSA

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍



派遣していない場合は、オデッサ局地戦にホワイトベース部隊が参戦してくる。

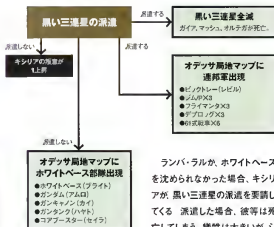


派遣した場合は、全滅のあとマッドアングラー隊が設立提案される。



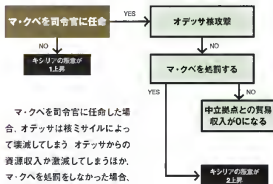
連邦軍で発生する同じイベントよりは、いくらか少ない被害で済む。

黒い三連星の派遣



ランバ・ラルが、ホワイトベースを沈められなかった場合、キシリアが、黒い三連星の派遣を要請してくる。派遣した場合、彼等は死亡してしまう。犠牲は大きいですが、シャアのマッドアングラー隊を設立したいなら、派遣するしかない。

マ・クベの核攻撃



マ・クベを司令官に任命した場合、オデッサは核ミサイルによって壊滅してしまう。オデッサからの資源収入が激減してしまうほか、マ・クベを処罰をしなかった場合、中立拠点との貿易による収入も0になってしまう。

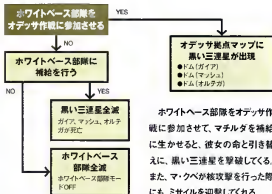
UNITED NATIONS

地球連邦軍

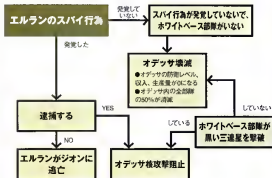


彼女ひとりの命を引き替えに、黒い三連星を撃破できる。幸いかも知れないが、決定的な道筋である。

ホワイトベース部隊の行動



マ・クベの核攻撃



核兵器を使うとするマ・クベ。オデッサ壊滅のイベントは必ず回避しよう。

諜報能力を高めておくと、エルラン中尉のスパイ行為が発覚し、逮捕することで核攻撃を回避する

ことができる。前述のホワイトベース部隊の参加と併せて2種類の回避方法があるのだ。

核攻撃後のオデッサ

壊滅したオデッサは、5ターンの間、収入、生産量、防衛レベルのすべてが0になってしまう。収入はともかくオデッサの999の生産量

が0になってしまうのは大きな痛手となる。ジオン軍と連邦軍どちらでプレイする場合でも、オデッサ戦での選択は慎重に行いたい。



正統なジオン軍を出現させるために、故意に核攻撃を行う手段もある。マ・クベを討伐すればキシリアの防衛が2上がる。



カリフォルニア基本攻略

カリフォルニアは、マップの対角線上に海岸線があり、半分近くを

海が占めている。また、マップの上と右側は山岳地形になっている。ポイント1、2、3からの進入は航空輸送部隊、ポイント4、5、6からの進入は潜水艦で行うのが基本である。どのポイントから進入しても拠点までの距離はあまり変わらないので敵の部隊編成に合わせて侵攻ルートを決めること。

オトリ部隊を使用する場合、海側から攻めるならポイント1から進入させ、主力部隊で防衛ポイント

B、Cを抑える。陸側から攻めるつもりならポイント1から進入させ防衛ポイントAを抑えてしまおう。

防衛の面で注意することは、ポイント2からの進入はさせないこと。ここから進入されると拠点との間に防衛ポイントがないため、敵の侵攻を抑える術がなくなるのだ。海側からの侵攻はB、C、Dの防衛ポイントで食い止められる敵が上陸できないように海岸沿いに部隊を並べてもいい。

02

収入 / 300 生産 / 400

CALIFORNIA

カリフォルニア

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

第二次地球降下作戦1

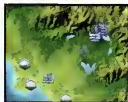
オデッサ攻略の際に余ったHLVとコムサイにできる限りのMSを搭載して降下させる。宇宙の連邦軍が退却を始めていたら、シャアやトスルなどの攻撃力と指揮能力のあるキャラクターも作戦に参加させたい。この時点では、おそらくガウなどの航空輸送ユニットはないはずなので進入はポイント1からになってしまうだろう。



オデッサの部隊を、HLVの打上と突入で輸送する手段もある。

第二次地球降下作戦2

ポイント2から進入したら、防衛ポイントEで敵部隊の接近を待つ。足の速い航空ユニットが最初に接近してくるので迎撃。足の遅い車両ユニットが近づいてくるまでは、補給に専念する。拠点近辺の敵が動けなくなったら接近して、防衛ポイント上の部隊から順番に集中攻撃で撃破していく。ニューヨークへ逃げないように全滅させること。



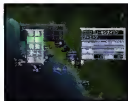
敵ユニットの移動力の差を利用して各個撃破していく。重る必要はない。待つことが大事。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

カリフォルニア攻略作戦1

ハワイから侵攻することになるので、ポイント4、5、6から進入するのが基本。よってオトリ部隊を使うときは、ポイント2から進入させる。海側からの侵攻なので、U型潜水艦、ミデア、ベガサスなどのユニットで部隊を輸送する。水陸両用MSがない場合は、潜水艦を防衛ポイントB、Cの間に横付けし上陸する。



横付けした潜水艦はそのまま補給ポイントとして利用する。もちろん支援攻撃もさせる。

カリフォルニア侵攻作戦2

航空ユニットで輸送する場合、防衛ポイントB、Cに敵部隊が残っているときは、防衛ポイントDのそばから上陸させる。潜水艦部隊に掃討戦を行ってもらい、弱体化した敵部隊を航空ユニットで輸送した部隊が一掃するのが理想的だ。水陸両用MSがいた場合、潜水艦部隊と航空輸送部隊の役割を逆にする。



潜水艦部隊と航空輸送部隊がいれば状況に合わせて臨機応変な戦術が行える。



進入ポイント



ニューヨーク基本攻略

ニューヨークはマップの右下半分が海になっており、そこにマンハ

ッタン島が伸びている。移動力を大きく消費してしまう場所はないので、航空輸送ユニットがなくてもなんとか攻略はできる。潜水艦による海からの上陸作戦も一見効果的に見えるが、カリフォルニアから侵攻するには、大きく迂回しなければ進入できないので時間がかかる。実行する場合には、前もってニューヨーク付近まで移動させておくことが必要だ。

基本的にはポイント4からの進

入を行う。もし敵部隊が多い場合はポイント5からも別部隊を導入させる。防衛ポイントA、Bを抑えるのはあらかじめ、補給できるユニットを後方に待機させておこう。潜水艦を使って導入した場合は防衛ポイントC付近に待機させておくといいたいだろう。ポイントA、Bで補給を済ませたら拠点に攻め込む。

ニューヨーク防衛する場合は防衛ポイントA、B、Cに部隊を配置すれば安全だ。

03

収入 / 500 生産 / 150

NEW YORK

ニューヨーク

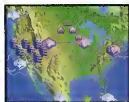
ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

第二次地球降下作戦1

第二次地球降下作戦を実行した場合、潜水艦を早く開発したければカリフォルニア、資金が欲しければニューヨークを先に占領する1度に両方を落とそうとしないで、戦力を集中させた方がいい。

進入の手順はカリフォルニアと同じ。もしカリフォルニアを先に落としているなら、拠点輸送で軍備を整え、地続きに侵攻すればいい。



先にニューヨークを占領していたら、同じ方法でカリフォルニア攻めに向かう。

第二次地球降下作戦2

すべての部隊をポイント4から進入させる。敵にはMS部隊がいはいすなので、ここは力で一気に押し切ってしまう。カリフォルニアに自軍の駐留部隊が残っていれば、全滅させなくてもいいから早めに拠点を制圧してしまう。弾き出された敵部隊は、次のターンでカリフォルニアの部隊と狭み撃ちにすれば簡単に落とせる。



少々強引でもかまわないので、素早く拠点を制圧する。全滅にはこだわらなくていい。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

ニューヨーク攻略作戦1

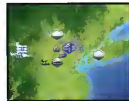
カリフォルニアで戦力を整えたら、すぐに侵攻を開始。カリフォルニアを占領した部隊の回復がすすめば、そのまま戦況に参加させよう。ユニットの輸送は航空輸送部隊に任せ、主力とする部隊をポイント4から、掃討と制圧をさせる部隊をポイント5から進入させる。敵の部隊数が少なれば一直線に拠点制圧に向かう。



作戦が提案されたら即、実行。ニューヨークからの侵入は非常に高難度。

ニューヨーク攻略作戦2

主力部隊の補給は輸送ユニットを後方に待機させて行う。敵の部隊数を減らしたら、余力を残している掃討部隊を北上させ防衛ポイントBを抑えさせる。防衛ポイントも利用して消耗した部隊を回復させてから拠点に攻め込もう。遠距離支援攻撃ができる部隊は防衛ポイントA、Bに配置して攻撃させるといいだろう。



防衛ポイントが抑えにくい場合は、輸送ユニットで主力部隊の回復を行う。



ハワイ基本攻略

ハワイは太平洋の中心に位置しているため、地球上空からHLV

を降下させることができない。海上を移動しなければならないので潜水艦や航空輸送部隊が必須になってくる。

また、ほかの重要拠点から距離があるため、移動によって物資切れを起こすことがある。先発隊を送り補給ラインを確保しつつ侵攻すること。

拠点マップもほとんどが海になっていて、上陸できる場所が極端に少ない。拠点近辺での混戦は

避けられないだろう。オトリ部隊を使っても、拠点近辺にいる部隊が海に入れない場合は全く無意味になってしまう。

防衛ポイントで戦闘の役に立つのはBとCくらいで、A、D、Eは航空輸送ユニットの補給ぐらいにしかなえないだろう。

ハワイでのもっとも効果的な戦術は少数精鋭部隊による一点突破となる。敵の部隊数を減らし上陸の足場を確保すること。

04

収入 / 300 生産 / 200

HAWAII

ハワイ

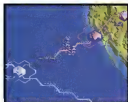
ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

ハワイ攻略作戦1

第二次降下作戦のあとにハワイ攻略を行う場合は、おそらくガウやザンジバルの開発が間に合っていないので、潜水艦による部隊輸送を行うことになる。その場合は連邦軍ドン・エスカルゴ迎撃用にドップも用意していくといい。

一点突破の上陸作戦が効果的なので、優秀なパイロットと高性能なMSを集めておくこと。



潜水艦運用のためドップ部隊を連れていくこと。ハワイではなにかと役立ってくれる。

ハワイ攻略作戦2

潜水艦隊を設立しなかった場合、ハワイへの侵攻はかなり後半となる。作戦1に比べて敵戦力も強力になっているはずだ。

輸送用にザンジバルと潜水艦、戦闘用に水陸両用MSとアッザム用意しておきたい。アッザムで海上から敵部隊を攻撃し、水陸両用MSで潜水艦をたたく。ズゴックならそのまま上陸してもいい。



アッザムなら足場を気にせず、攻撃できる。パイロットは必ず乗せておくこと。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

ハワイ攻略作戦1

連邦軍は北京を制圧したあとハワイへ侵攻する。その後のカリフォルニア攻略作戦のためにも潜水艦をトリントンで生産しておきたい。ベキンで生産してしまうと周囲に海がないため移動できないのだ。

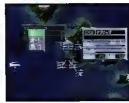
ベキンからは航空輸送部隊、トリントンからは潜水艦部隊でハワイに侵攻するといいい。



潜水艦を先行させれば、航空輸送部隊の補給ラインを確保することができる。

ハワイ攻略作戦2

この段階で敵に水陸両用MSがいることは希だが、潜水艦対策もあるのだ。ドン・エスカルゴ部隊を連れていく。デブログ部隊もいれば上陸作戦の援護に役立つ。まずはガンダムなどの強力なMSで敵を押し返し、支援攻撃部隊を上陸させよう。潜水艦を攻撃する手段がなくなったら無視して拠点を制圧する。



爆撃部隊は物資切れが早い。移動ができなくなってしまう前に脱出しよう。



キリマンジャロ基本攻略

キリマンジャロは周辺を砂漠に囲まれているため、非常に侵攻し

にくい重要拠点となっている。局地戦のマップも移動コストがかかる地形だ。さらに拠点の位置がマップ中央なので、どここのポイントから進入しても拠点にたどり着く前に数ターンを浪費してしまうだろう。

また拠点周辺の砂漠地帯で渋滞を起こしていると拠点のなかから敵部隊が出てきて思わぬ消耗戦を強いられる場合がある。以上の点から、キリマンジャロ

攻略に航空輸送部隊は必要不可欠と言える。ただしキリマンジャロは、ほかの重要拠点から離れた位置にあるので、航空輸送部隊で輸送を行う際も補給ライン上を移動しないと物資が切れてしまうので注意。

進入はポイント2か5から行うのがいい。防衛ポイントで敵部隊が接近してくるのを待って迎撃する。敵部隊の移動力の差を利用して近づいてくる敵から順番に迎撃

05

収入 / 150 生産 / 500

KILIMANJARO

キリマンジャロ

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

第三次地球降下作戦1

潜水艦隊を設立しなかった場合はハワイ攻略作戦が提案されないの、先にキリマンジャロを攻略することになる

カウが生産できるようになっていないとキリマンジャロ侵攻は厳しい、そんなときは、敵の駐留部隊数が少ないうちにHLVによる突入を行って、進入できる部隊から順番にポイント2から攻め込むこと。



キリマンジャロ周辺で部隊が点滅してしまうのは、この照しょうがない。

第三次地球降下作戦2

ハワイとトリントンに占領した頃にはカウはもちろん、ザンジバルも生産できるようになっているだろう。航空輸送部隊が充実したら、キリマンジャロに突入する

アザムを先行させて盾にし、敵の制空圏を狭めたら、輸送部隊を拠点のなるべくそばまで侵攻させ、主力部隊を発進させる



航空輸送部隊をなるべく拠点のそばまで進め、主力部隊の物資を盗取する。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

キリマンジャロ攻略作戦1

キリマンジャロは連邦軍の地上最後の攻略目標となっている

敵部隊もトムやグフなどの強力なMSによる編成になってくるのでこちらもガンダムを中心としてジムコマンドなど少しでも性能のいいMSを用意したいところだ

航空輸送部隊としてもっとも適しているのはベカサス できる限りの数をそろえておこう



ベカサスだけではなくミデアも投入する。なるべく多くの部隊で突入したい。

キリマンジャロ攻略作戦2

用意した部隊を二手に分けてポイント2と5から突入する。敵部隊がどちらか一方を狙ってくるようなら、もう一方の部隊が、拠点まで一気に侵攻する。敵が戦力をわけてくるようであれば、数にものをいわせて各個撃破する

オトリ作戦を使っていたならば、防衛ポイントのB、C、Dを抑え、戻ってくる敵を迎撃する



次には大きな作戦が待っている。敵部隊は全滅させ、歩隊部隊の回復をすばやく行う。



トリントン基本攻略

オーストラリア大陸右下の欠けてい部分は、第一次ブリティッシュ

作戦でコロニーが落ちた爪痕である オーストラリアの地形が変わったため、ポイント6からは潜水艦での進入ができるようになった。

トリントンの侵攻する場合は、潜水艦での進入が安全だが、大気圏突入能力のあるザンジバルやベガスを使って宇宙から一気に攻め込む手もある。安全性をとるかスピードを重視するかで侵攻方法を使い分けよう。

進入ポイントは1、2、6を使うと

拠点までの距離が短くなる。安全な上陸をしなければ防御ポイントEから行うといいたい。

オトリ作戦を使う場合はポイント3から進入させて敵部隊を引きつけば防御ポイントC、Dを抑えられる。

トリントンは滅多に攻め込まれることはないので防衛には神経質にならなくてもいい。戦車などを2〜3部隊配備してあれば十分だ。

収入 / 200 生産 / 350

TRINGTON

トリントン

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

トリントン攻略作戦1

ルートによってトリントン侵攻の時期は変化する。ハワイ占領のすぐあとなら潜水艦を使ってポイント6から進入。敵部隊数によって、多ければ防衛ポイントEから、少なければ海岸線の中央から上陸させる。オトリを先行させてポイント3から進入させておけば完璧だ。防衛ポイントB、Cを抑えてしまおう。



敵の部隊が少なければ防衛ポイントを抑えより拠点制圧を優先する。

トリントン攻略作戦2

トリントン侵攻が遅くなった場合、敵の部隊も強力になっている。そこでふたつの主力部隊を編成して攻略を行う。第1部隊は水陸両用MSを含めて潜水艦で進入。敵潜水艦の撃破と拠点周辺の敵部隊を誘導する。上陸部隊は防衛ポイントEに配置して敵部隊の迎撃をさせる



第2部隊は海上の安全なところに待機させる。進入は次のターンに行おう。

トリントン攻略作戦3

重要拠点の周辺に敵がいなくなったら航空輸送部隊をポイント1から第2部隊として進入させる。防衛ポイントB、Cを簡単に抑えられるはずだ。そうしたら第1部隊は潜水艦に搭載させて回復に専念しよう。防衛ポイントで敵部隊を撃破したら拠点攻撃に移る。敵部隊

が海に出てしまうとやっかいなので全滅を狙うようにする。



トリントン攻略もアッザムがいればかなり楽になる。必ず編成に組み込みたい。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

トリントン防衛

開始直後に配置されている敵部隊全滅に精力を注ぐ。フライマンタや、61式戦車でマセラアタックを排除し、そのあとは拠点の制圧を行う。分離したマセラトップには注意すること。

最初に配置されていた以外の敵部隊がトリントンに攻め込めてくる

ことはほとんどない。海岸沿いの拠点に部隊を配備しておけばいい。



拠点到部隊さえ配置していればトリントンに敵が進入してくることは皆無になる。



ペキン基本攻略

ペキンのマップは比較的平坦な地形が広がり、敵の部隊数が少

なければすぐに拠点近くまで侵攻できるだろう。

ワールドマップ上では海上からも進入できそうだが、潜水艦は進入できないので注意。ペキンの拠点マップに海はないのだ。重要拠点周辺には山岳地帯があり移動コストがかかる。進入に航空輸送部隊は欠かせないのだ。

拠点は中央にあるのでそこから進入しても攻略に大きな差はない。部隊の移動力で届く場所から

進入すればいい。

オトリ部隊はポイント1か4から進入させる。ただし、地形が平坦なため敵部隊の戻りが早い。急いで防衛ポイントを抑えること。防衛ポイントはAを除いてすべてが拠点の周りに集中しているため、攻め込む際には手を焼くが、防衛する際には心強い。また、拠点からの距離が少々離れているため射程が3以上の武器でないと防衛ポイントからの支援攻撃はできない。

07

収入 / 200 生産 / 250

PEKING

ペキン

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

ベキン攻略作戦1

ベキン攻略作戦はキリマンジャロを占領すると提案される。ハワイを占領している場合はハワイに、まだ占領していない場合はオデッサにキリマンジャロの部隊を拠点輸送して戦力を整える。

オデッサから出撃するときには、マドラスから出てくる敵がじゃまになるので、敵部隊の牽制を目的とした部隊を出しておこう。



キリマンジャロからオデッサまでは、重要拠点輸送を使うとスムーズに部隊を移せる

ベキン攻略作戦2

敵にも陸戦ガンダムや陸戦ジムなどのMSが揃い始めている頃なので苦しい戦いになるはずだ。さらにベキン攻略作戦を実行した段階で、ガンタンク2機とビクトレー1隻が配置されてしまう。敵部隊数の確認は必ず進軍直前に行っておくこと。

こちらの主力部隊は、ドムやクフなどのMSで編成したい



カンタンクとビノクトレーは作戦を実行するといきなり出現する。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

ベキン攻略作戦1

連邦軍の最初の攻略目標がベキンである。こちらにはまたMSがないので航空機や戦車での攻略作戦となるはずだ。

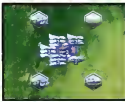
敵のMS攻略に欠かせないのがデブロック。敵の部隊数次第では大量投入しよう。デブロック護衛のためにフライマンタも投入する。制圧と援護のため61式戦車もミデアで輸送しよう。



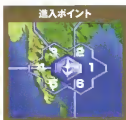
MSがなくても物資作戦で十分対応できる。デブロックの確保に頼ろう。

ベキン攻略作戦2

デブロックの物資を節約するため、ポイント4から進入したあとは敵部隊が接近してくるのを待つ。ドップなどが近づいてきたらフライマンタで迎撃。ザクやマセラアタックはデブロックに任せる。61式戦車に援護射撃をさせてもいいが、無理をして全滅させてしまうと拠点を制圧できるユニットがなくなってしまうので注意しよう。



万が一61式戦車がなくなった場合は敵部隊を全滅させて占領する。



マドラス基本攻略

マドラスのマップは右半分を海が占めて、左半分は山岳地帯が占

める極端な地形となっている。また、拠点の位置も海岸線からすぐの場所なので、航空輸送部隊で進入するよりも潜水艦で海上から進入した方が攻め込みやすい

海側の進入ポイントだが、安全にいくのであれば拠点からやや離れて防衛ポイントBを抑えやすいポイント6。スピード重視で攻略したいのであれば拠点からもっとも近いポイント1から進入するとい

い。ただし防衛ポイントD、E周辺に敵が密集している場合は、防衛ポイントBに目標を変更した方がいいだろう

航空輸送部隊で進入するならばポイント4が拠点からも近く防衛ポイントAもあり有利。ただし、あまり拠点近くまで進むと敵部隊におそわれるので、防衛ポイントの手前から部隊を発進させておこう

海側から進入する場合はオトリ部隊はポイント3から進入させる。山岳地帯の深い場所まで敵部隊を誘導しよう



収入 / 250 生産 / 250

MADRAS

マドラス

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

マダラス攻略作戦

マダラスへの侵攻はトリントンからの潜水艦部隊とベキンからの航空輸送部隊で行いたい。潜水艦部隊の設立をしていない場合はベキンからしか侵攻できない。

ベキンから侵攻する際にはマダラスの進入ポイント3、4の周辺に部隊を待機させよう。そうすれば敵部隊は拠点から出てこれない。



航空輸送部隊の配置はこんな感じにする。次のターンで一気に進入する。

マダラス攻略作戦3

ポイント4から進入した航空輸送部隊は速やかに防衛ポイントAを抑え迎撃準備を整える。防衛ポイントに配置した部隊が包囲されないように縦に部隊を展開しておくといい。消耗した部隊は輸送機に搭載して補給を行おう。

潜水艦部隊から上陸したユニッ

マダラス攻略作戦2

トリントンを制圧している場合には、潜水艦部隊に水陸両用MSも搭載して侵攻する。進入したら水陸両用MSで敵潜水艦を撃破しておこう。アクアジムがいた場合もおびき寄せてから撃破する。潜水艦に乗せた上陸部隊は、いったん防衛ポイントBに上陸させて敵部隊を迎撃させる。



連邦軍は水陸両用MSに対抗する手段が確立に少ない。水中戦はジオン軍の強み場だ。

トは北上し拠点Eを抑える。制圧よりも全滅での占領を目指す。



敵の潜水艦は無視して制圧。弾き出した部隊はあとで迎撃すればいい。

UNITED NATIONS

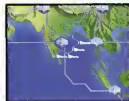
地球連邦軍

マダラスの防衛

部隊さえ駐留しておけば陸上からの部隊は簡単に排除できる。ただし、潜水艦による進入を許すと局地戦が始まり、敵もこちらで攻撃手段がないまま無駄な時間を浪費することになる。

対応策として、航空ユニットをマダラスの海側に配置しておく。こう

しておけば敵潜水艦は進入できなくなるのだ。



攻撃が目的ではないので、配置するユニットは安価な航空ユニットでいい。



ベルファスト基本攻略

ヘルファストは周囲を海に囲まれているので、航空輸送部隊や潜

水艦を使わないと進入できないのだが、その場合に注意したい点がある

進入するとわかるが、ワールドマップで見たヘルファストと局地戦マップで見るベルファストは左右が逆転しているかのようなのだ。そのため海のつもりでポイント3やポイント4から進入すると水陸両用MSは陸上に、潜水艦は敵拠点の真横の海に出てしまう。かといって、ポイント1や2からは潜水艦は進入で

きない。敵部隊の真ん中に潜水艦を配置したくないならポイント5から進入するしかない

マップは右半分を海が占めていて、拠点も防衛ポイントも海岸線に沿って配れている

進入の際には必ずオトリ部隊をポイント5から送り込み、海岸線と防衛ポイントAの安全を確保しておくこと。海岸線が手薄になれば潜水艦をポイント4から進入させて拠点のすぐ真横に迫ることもできる

09

収入 / 350 生産 / 150

BELFAST

ベルファスト

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

ベルファスト攻略作戦1

オデッサにドムやアッサム、水陸両用MSを用意し、航空輸送部隊のほかには潜水艦も紅海経由で地中海に集結させよう。ベルファスト侵攻時は敵部隊はかなり強力なユニットになっているうえ、攻略作戦を実行するとアクアジム6機とビクトレー1隻が拠点マップ内に配備されるのだ。



潜水艦をオデッサに輸送してしまうと移動できなくなってしまうので注意。

ベルファスト攻略作戦2

まずは潜水艦部隊と水陸両用MSでアクアジムと敵潜水艦を撃破する。さらに攻撃力の高い部隊をポイント3から進入させて防衛ポイントAに配置敵陸上部隊を引きつけつつ撃破する。主力部隊はポイント4から進入し、防衛ポイントDを抑えよう。潜水艦は湾内に入り補給ポイントとして使う。



湾内に潜水艦を配置しておけば搭載することで安全な補給が行える。

ベルファスト攻略作戦3

アザムに防衛ポイントCを抑えさせ、ここを起点に主力部隊を援護させる。防衛ポイントA、Dで敵部隊を減らしたら一旦、部隊のダメージ回復をはかる。外から別部隊を増援させてもいい。

占領すると2ターン後に連邦軍がア・バオア・クー周辺に出現す

る。守備が手薄なようだったらワザと占領を遅らせよう。



少々時間だが、このままの状態にしてア・バオア・クーの守備を固めよう。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

ベルファスト防衛

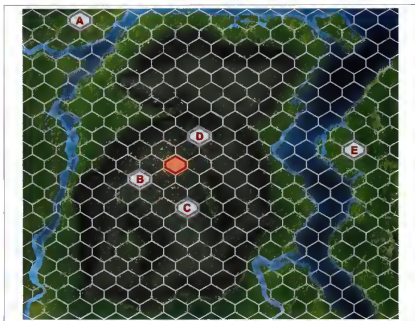
周囲を海に囲まれて、宇宙からの突入ポイントもなく、紅海を通らないと潜水艦も進入できない、キリマンジャロから敵部隊が出てくることがない。

ベルファストが敵に攻め込まれる可能性は限りなく0に近い。ドックで兵器を生産し激戦区へ輸送

するのがこの拠点の役目。欠点は、自軍も出撃しづらいこと。



ベルファストに防衛のための部隊は必要ない。暇なら兵器の生産をしよう。



ジャブロー基本攻略

南アメリカにある連邦軍の本拠地ジャブロー。ジャブローは基地全

体を地下に建設し、カムフラージュを行っている。そのため拠点マップも3カ所ある地下への入り口からでないと、拠点を攻め込めないようになっているのだ。航空ユニットやMAは入り口からなかにはいることができないので、拠点制圧に向かえる部隊はMSと小型車両だけとなっている。

また、地下基地を囲むように川が流れており、水陸両用MSでないとは渡ることができない。もしボイ

ント5以外からMSで進入した場合に入り口にたどり着くことさえできなくなってしまう。ジャブローへの進入は必ず航空輸送部隊によって行うこと。

防衛ポイントA、Eは川の外側にあるため攻撃部隊の補給には使うことができます。B、C、Dには敵部隊がひしめいているため、抑えるのは困難。攻撃部隊の補給は、3カ所の地下入り口に輸送機を配置してそこで行うしかない。

10

収入 / 600 生産 / 600

JABUORO

ジャブロー

ZION DUKEBOM

ジオン公国軍

ジャブロー降下作戦1

宇宙からジャブローに降下するときには必ずザンギバルを使用する。敵部隊が強力になっているので、HLVではすぐに撃破されてしまうからだ。安全を考えるなら速回りでも北アメリカから侵攻しよう。できるだけ大部隊を用意し、3つの部隊にわけて、地下への入り口に近いポイント1、3、5から進入する。MAはムタになるので連れていかない。



第二次ブリティッシュ作戦のおかげで、ジャブローの防衛力は半減している。

ジャブロー降下作戦2

地下入り口で迎撃するよりも、一気に基地内部へと侵入する方が効率的。3つに分けた部隊をそれぞれ、さらにふたつに分け、戦闘と輸送機での補給を繰り返す。3ヵ所の入り口から攻め込めれば必ずどこかが手薄になるので、そこを付いて拠点付近の防衛ポイントを抑えよう。基地内部に補給ポイントがあればかなり有利になる。



防衛ポイントCが手薄になりやすい。取り囲んで倒せば、次のターンでも重ならない。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

ジャブロー防衛1

イベント以外で敵がジャブローに攻め込んでくることはほとんどない。開始直後の初期配置されている敵部隊を倒しホゴタに守備隊を配置すれば守りは完璧だ。

カリフォルニアやニューヨーク攻略に増援部隊を送りたい場合は、ジャブローからHLVの打上、突入で輸送すれば、ミデアで空輸するより素早く送り込める。



ホゴタの守備をええしていれば、しばらくはなんにもすることがない。

ジャブロー防衛2

ホワイトベース部隊モードがUNになっていると、イベントによってドムやグフなどの敵部隊がジャブローの周囲に配置される。ホワイトベースが尾行されたためだ。拠点到進入させないようにすみやかに迎撃に向かうこと。ジャブロー周辺の拠点をとられないようにしておけば敵部隊は物資切れを起こすので、無力化させてから、各個撃破すれば



いきなり現れる敵部隊。オデッサ占領の前線に、防衛用の部隊を作っておくこと。

ジャブローを巡るイベント JABUURO

ZION DUKEDOM

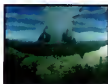
ジオン公国軍



シャアの率いるマッドアングラー隊が、ジャブローへの進入道路を発見する。

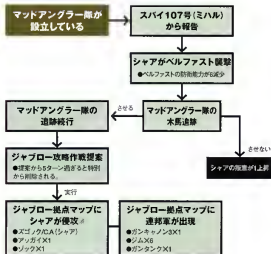


シャアを援護するために、作戦実行前から、増援部隊をジャブローへ送っておく。



コロニー落としによって、ジャブローの機能は壊滅的なダメージを受ける。

ジャブロー攻略作戦

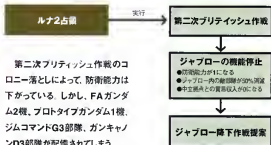


※実行からターンがジャブローへの進入が可能。占領した場合は圧倒的勝利でエンディング

マッドアングラー隊を設立させていればジャブローに攻め込むことができる 攻略作戦は5ターン

の間しか行うことができないので、あらかじめ増援部隊の準備をしておきたい。

ジャブロー降下作戦



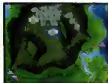
第二次ブリティッシュ作戦のコロニー落としによって、防衛能力は下がっている。しかし、FAガンダム2機、プロトタイプガンダム1機、ジムコマンドG3部隊、ガンキャノンD3部隊が配備されてしまう。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

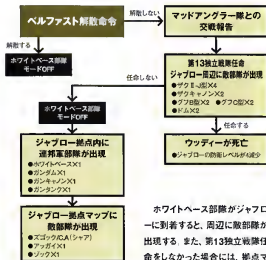


直前に関係なく艦隊が出発。ホワイトベースがシャアに随行していたのだ。



直前次第で拠点マップ内にマホアングル隊が出現し、局地戦が開始される。

ジャブローの攻防



ホワイトベース部隊がジャブローに到着すると、周辺に敵部隊が出現する。また、第13独立戦隊任命をしなかった場合には、拠点マップにも敵部隊が出現し、局地戦も始まってしまうのだ。

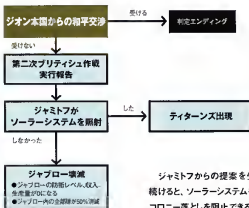
TITANS

ティターンズ

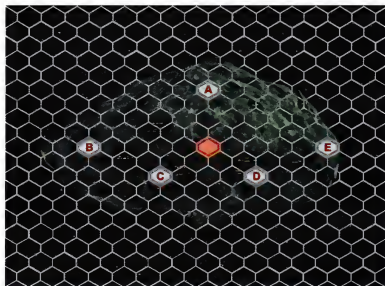


レベリは、ジャミトフの野心を感じ取ったが、それを阻止する手段はもうない。

ジャミトフ・ハイマンの野望



ジャミトフからの提案を受けると、ソーラーシステムを使いコロニー落としを阻止できる。その場合ジャブローへのダメージは回避できるが、第三勢力のティターンズが結成されてしまう。



ルナ2 基本攻略

ルナ2は地球に近く、宇宙にあるそのほかの重要拠点からはかな

り離れた場所に位置している。宇宙の拠点マップすべてに言えることだが、地形の種類が少ないので、地上のものと比べると特徴がない。

ルナ2は巨大な隕石の中央に拠点があり、防衛ポイントは下半分に多く配置されている。地形による影響は受けないのでポイント2、3以外なら防衛ポイントのそばまで簡単に侵攻できる。

オトリ部隊を進入させるならポ

イント2か3がいい。ただしどちらか一方だけにしておくこと。敵部隊をマップの上方に誘導させれば防衛ポイントA、B、C、Dは楽に抑えられるだろう。輸送部隊も防衛ポイントのやや後方に配置して補給ポイントとして利用したい。

拠点と防衛ポイントの距離があるため、攻撃射程が3ヘックス以上あるユニットでないと防衛ポイントからの支援攻撃はできない。支援攻撃は戦艦に任せよう。

収入 / 300 生産 / 250

LUNAR2

ルナ2

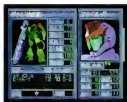
ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

ルナ2攻略作戦1

ルナ2攻略部隊はソロモンから、北アメリカから打上たザンジバルで輸送する。進入するとガトーの乗ったザクⅡNCが現れる。オトリ部隊を進入させればイベントは発生するので、主力部隊は外で待機。

ビッグ・ザムが活躍できる最後の舞台なので、開発が終わってはいれば是非、作戦に参加させたい。



このイベントのため、ガトーは自動的にザクⅡNCに配属される。

ザクⅡNCの使い方

ルナ2進入によって開発されるザクⅡNCは必ず3機をスタックさせて、1部隊とすること。こうすることで、部隊の攻撃力が飛躍的に上がるのだ。3〜5部隊を結成し、補給と攻撃を繰り返せば、見る間に敵部隊を殲滅できる。前方に壁を作り長い射程を生かしながら攻撃

ルナ2攻略作戦2

オトリ部隊によって手薄になった下半分の防衛ポイントはすぐに抑えられるはず。強力なMSとパイロットを配置すれば、かなりの敵部隊を撃破できるだろう。

敵が攻めてこなくなってもこちらの回復が済むまでは追い打ちしないこと。拠点制圧ではなく、全滅で占領したい。



大部隊を相手にするときは、強力なユニットを防衛ポイントに配置するのが鉄則。

すること。耐久力がないので敵の接近を許してはいけない。



射程距離と攻撃力の高さはビッグ・ザムに匹敵する。必勝の場が少ないのが残念だ。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

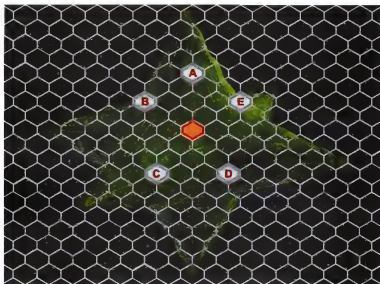
ルナ2の防衛

ソロモンと地球から敵部隊は侵攻してくる。ソロモンからの部隊は、サイト4の手前に部隊を配置しておけば足止めできる。サイト4を制圧すると部隊が出てくるので刺激しないようにする。地球からの部隊は、HLV迎撃部隊で落とすこと。ルナ2は敵の侵攻を受けやすい重

要拠点なので駐留部隊も強力にしておこう。



サイト4制圧で出てくる部隊は、そのままルナ2に侵攻する可能性が高いので要注意。



ソロモン基本攻略

ソロモンは別名「コンベイトウ」と呼ばれているように円陣を6方

向に突き出した形をしている。ソロモンはア・バオア・クーやグラナダと戦略ラインが繋がっているのて、宇宙マップのキーポイントとなる重要拠点だ。ジオン軍は死守し、連邦軍は奪取しなければならない。

守備と攻撃の要はサイド4とサイド1。このふたつを抑えた勢力がソロモンの主導権を握ることにするはずだ。

拠点マップは、拠点を中心に、

防衛ポイントが周囲に配置されている。そのため、とのポイントから進入しても、防衛ポイントまでの距離は変わらない。

オトリ部隊はポイント1か4に進入させ、本隊が反対側の防衛ポイントふたつを抑えられるようにする。拠点到配置した味方部隊が集中攻撃されないように、ふたつの拠点の間にも部隊を展開しておくといい。スキがあれば防衛ポイントAも抑えたい。

12

収入 / 250 生産 / 100

SOLOMON

ソロモン

ZION DUKROOM

ジオン公国軍

ソロモン防衛

もっとも確実で、効果的な防衛方法はルナ2を自軍のユニットで取り囲んでしまうこと。ゲーム開始直後からガトルなどを12ユニット以上でルナ2に向かわせ、そのまま周囲に隙間なく配置する。こうすれば敵部隊はルナ2から一歩も外に出られなくなるのだ。これ

で地球上空の主導権も簡単に手にすることができる。



少々卑怯な戦術だが、かなりの効果を発揮する。ルナ2占領が済むまではこのまま配置。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

ソロモン攻略1

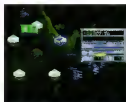
まずは、足の速いユニットを先行させておき、サイド4までの戦略ラインを確保する。攻略部隊は、先発隊と後発隊に分けて侵攻。敵部隊が出てくるので、先発隊で押し返し、後発隊はあとに続く。先発隊と後発隊を入れ替えて、消耗した先発隊は回復に専念。この繰り返しでソロモンまで侵攻する。



ふたつの部隊で敵を押し退す。サイド4を制圧したらそこで補給と回復をはかる。

ソロモン攻略2

ソロモンにはビグ・ザムが配備されていることが多い。実弾武器を持っているガンキャノンやBD-3、バブリクを用意し、ビグ・ザム攻略部隊を編成しておこう。ビグ・ザムの弱点は物資切れの早さだが、防衛ポイントを取られると補給されてしまうので要注意。物資の切れたビグ・ザムはとりあえず無視していい。



ビグ・ザムの攻撃力と耐久力は驚異的。対抗策を用意していないとかなり手こずる相手だ。

ソロモン攻略3

オトリ部隊を使って防衛ポイントを抑えたら、散布を頻繁に行い、敵の攻撃命中率を下げる。敵の物資を消耗させるのが目的なので、自軍の攻撃が当たらなくてもかまわない。敵部隊が補給のために後退や搭載を始めたら、そこを追撃しよう。ソロモンを占領したあと

は次の作戦をすみやかに実行するため、サイド1を制圧しておくこと。



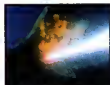
ソロモンを占領したらア・バオア・クー攻略のためサイド1の制圧をしておく。

ソロモンを巡るイベント

SOLOMON

UNITED NATIONS

地球連邦軍



ソーラーシステムからの閃光が、ソロモンと敵部隊を焼き払う。

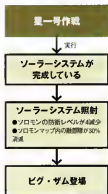


ホワイトベース部隊に参加させれば、ドスルの乗ったビッグ・ザムと戦わなくて済む。



ただし、スレッガーが死亡してしまう。彼を失いたくない場合は参加は見送ろう。

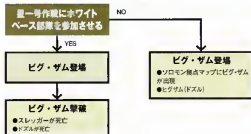
星一号作戦



オテッサの占領とソーラーシステムの開発が終わると、いよいよジオン軍との決戦となる「星一号作戦」が提案される。

局地戦に入りソーラーシステムが照射されると、ソロモンの防衛能力を4減少させ、さらに敵部隊の30%を消滅させることができる。そして、発射直後にはドスルの乗ったビッグ・ザムが登場する。

ホワイトベース部隊の行動



「星一号作戦」にホワイトベース部隊に参加させておくと、ソーラーシステムを照射しても、ドスルの乗るビッグ・ザムは拠点マップに出現しなくなる。その代わりに、スレッガーがドスルを道連れに死亡してしまうイベントが発生する。

スレッガーを失いたくない場合は、作戦への参加を見送るか、ホワイトベース部隊を解散させておくしかない。

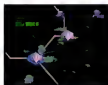
ドスルの乗ったビッグ・ザムは強敵だが、倒せない敵ではない。捕縛させないように包囲しよう。



会話の内容は自分で確認して欲しい。ソロモン付近で聞きたい話同だ。



最高の耐久力を持つビッグ・ザムを一撃で倒すことができる。ちなみにこのイベントは、ビッグ・ザムがいればいつでも発生させられる。



出現する部隊は、ソロモン戦の援軍になるはずだった、マ・クベの部隊である。



NT専用MAブラウ・プロのテストをしに、ソロモンへやってきたシャリア・ブル。

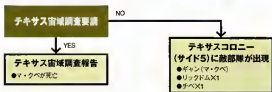
特別な会話



ホワイトベース部隊モードがOFFになっているときに、アムロをガンダムに、スレガーをコアブースターに乗せてスタックさせる。そのままビッグ・ザム(ドスルで

なくていい)に攻撃を実行すると、特別な会話が始まるのだ。この会話のあとビッグ・ザムとコアブースターは消滅するが、スレガーは負傷中になるだけ。

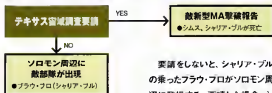
ソロモン占領後のイベント テキサス宙域調査要請



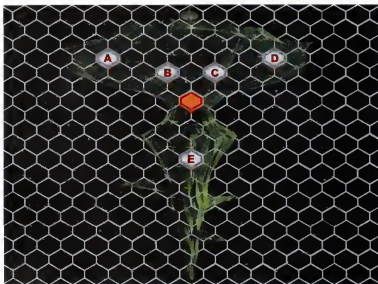
要請をしないと、ソロモンとクランナの中間にあるサイト5(テキサスコロニー)にマ・クベの乗った

ギャンが出現する。要請をした場合は、マ・クベが死亡する。要請はしておいた方がいいだろう。

ソロモン占領後のイベント 敵新型MA迎撃要請



要請をしないと、シャリア・ブルの乗ったブラウ・プロがソロモン周辺に登場する。要請した場合、シャリア・ブルが死亡する。第三勢力のネオ・ジオンを結成させたいならば、要請を行ってはいけない。



ア・バオア・クー基本攻略

ア・バオア・クーはサイト3とグラナダに通じていることから「ゼタン

の門」とも呼ばれている。

拠点マップの地形は三角錐のような形をしており、もっともくびれた部分に拠点が置かれている。

防衛ポイントがマップの上方に集中しているため、オトリ部隊はポイント5、6から進入させる。十分に敵部隊を引きつけたならポイント1、2、3、4から主力部隊を進入させる。ポイント2、3から侵入した部隊は、防衛ポイントの制圧を目的とする。ポイント1、4から侵入し

た部隊は、下方向に誘導した敵部隊を迎撃する。攻撃部隊は、敵の物資を消耗させることが目的なので、危険になったらすぐに脱出させてもかまわない。

この時点で敵部隊はかなり疲弊しているはずなので、防衛ポイントA、Dを制圧した部隊に掃討させる。あとは拠点を包囲してしまえばいい。ただし、ア・バオア・クーは拠点の防衛能力が高いので攻撃の際はかなりのダメージをくらう。

13

収入 / 300 生産 / 100

AO EBAU EKU

ア・バオア・クー

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

ア・バオア・クーの防衛

ソロモンが落とされない限り、攻め込まれることはないのだが、ベルファスト占領の2ターン後にア・バオア・クー周辺に連邦軍の部隊が出現する。たいした部隊ではないのだが、駐留部隊がいないと進入されただけで奪われてしまうのでベルファスト占領前には防衛部隊

を用意しておこう。リック・ドムが5部隊もあればいい。



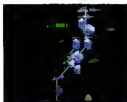
いさなり現れる連邦軍。ソロモンではなく、実際はア・バオア・クーに出現する。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

ア・バオア・クー攻略作戦1

ア・バオア・クー侵攻のため、ソロモンにできる限りの大部隊を準備しておこう。サイド1での激戦が予想されるのでソロモンのときと同じように、先発隊と後発隊に分けて侵攻する。クラナダからソロモンに向けて敵部隊が侵攻してくる場合もあるので、ソロモンに防衛部隊も残しておくこと。



サイド1を起点にして敵部隊を押し返す。ここで敵を減らしておけば局地戦も楽になる。

ア・バオア・クー攻略作戦2

オトリ部隊を使って拠点に進入したら、防衛ポイントを抑えて敵部隊を消耗させる。最優先攻撃目標は、戦艦などの搭載能力を持ったユニット。MAの遠距離攻撃対策に散布も行っておく。こちらの戦艦が危なくなったら脱出させておく。落とされてしまうと次のグラナダ攻略に支障をきたすことになる。

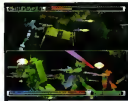


ア・バオア・クー上部の防衛ポイントをすべて抑えたら敵部隊の物資切れを待つ。

ア・バオア・クー攻略作戦3

防衛ポイントを制圧した部隊で敵部隊を殲滅し、回復が必要な部隊は防衛ポイントや戦艦に搭載する。回復させた部隊から耐久力の残っているものを選び再編成しておくこと。ア・バオア・クー拠点の攻撃力は驚異的。耐久力の低い部隊をオトリにし、強力な支援

攻撃で敵部隊を集中攻撃しよう。これを繰り返せば損害は最小限



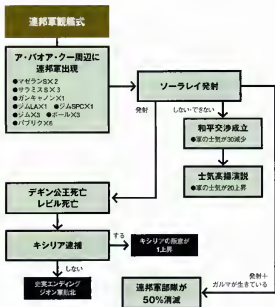
反撃的になったオトリ部隊は撃破されるが、そのほかの部隊は無傷でいられる。

ア・バオ・クーを巡るイベント AO・BAU・KU

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

ソーラレイ発射と和平交渉



和平交渉が成立してしまうと、軍の士気が30も下がる。ソーラレイを発射すれば、士気は下がらず、

艦橋式によって出現した敵部隊も30%減少させられる。特別な目的がないのであれば発射しよう。

連邦艦隊への対処法

ヘルファスト占領の2ターン後、連邦軍部隊がア・バオ・クーに集結する。敵部隊にはバブリクが組み込まれている。そのため、配備する防衛部隊には、リック・ドムなどの実弾系の武器を装備したユニットがいろいろ

拠点到戦艦を配置して、散布と防御を繰り返すだけでも、拠点砲台の反撃で敵部隊を金減させることができる。少々時間はかかるが、防衛部隊が手薄な場合は有効だ。グレネを乗せたグワジンならは持ちこたえられるだろう



敵もで攻撃命中率を下げたら、あとは拠点砲台の攻撃だけで敵部隊を撃破する。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

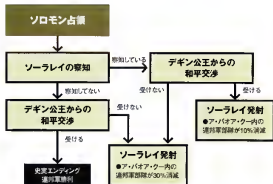


ソーレイ発射。察知していなければ、レビルの死によってエンディングとなる。



ア・バオア・クーを占領したあとには、ギレン自らが和平交渉を提案してくるのだ。

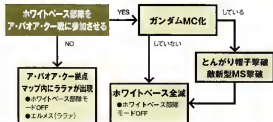
レビルの行動



ソーレイの存在を察知していない場合は、デギン公王の和平交渉には応じないようにする。もし、

史実エンディングを見たいのであれば、ソロモン占領までに謀報能力を極力下げておくこと。

ホワイトベースの行動



ホワイトベース部隊にとって最後の戦場となるア・バオア・クー。最終的には必ず全滅してしまうの

だが、ガンダムMCがあれば、エルメスとジオングを撃破することができる。



敵新型MSを撃破したあとに、ホワイトベース部隊全滅の報告が入る。

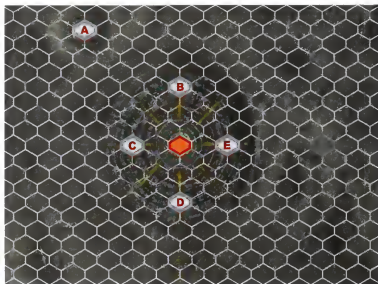


ついに登場するアムロ・レイ。これまでの戦闘により、ランクはAになっている。

ホワイトベースのその後

ア・バオア・クー戦に参加させてもさきなくても、占領した時点でホワイトベース部隊は解散される(部隊モードOFF)。参加させていた場合は撃破されて全滅するの

で、ホワイトベースやガンダムは再び生産しなければならない。また、これまでのイベントで、メンバーには経験値が蓄えられランクも上がっている。



グラナダ基本攻略

隕石を利用しているほかの重要拠点と違い、グラナダは月に建設

された軍事基地で、すぐ右上には中立拠点の月面都市フォン・ブラウンもある。

マップの中央に拠点が位置し、拠点を中心にして十文字に防衛ポイントが置かれている。どのポイントから進入しても拠点までの距離は変わらないが、ポイント3から進入した場合だけ、すぐに防衛ポイントAを抑えることができる。攻略の際はここを起点に侵攻するのが基本となる。

防衛ポイントAおよびCを抑えるためにオトリ部隊はポイント1から進入させ、本隊はポイント3と4から進入させる。

戦闘は防衛ポイントC周辺で行われるので強力な部隊を配置させておく。後方には補給のための戦艦も配置しておこう。防衛ポイントAの部隊は増合いを見て防衛ポイントBを抑え、さらに防衛ポイントCの部隊と敵を挟撃する。

14

収入 / 450 生産 / 500

GRANADA

グラナダ

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

グラナダの防衛

グラナダはソロモンとア・バオア・クーが落とされなければ敵に攻め込まれることはない。連邦軍のヘルファストと同じく防衛に気を使わなくていい。

イベントによって第三勢力が出現した場合は、防衛の手段などない。グラナダが敵の手に渡るとサ

イド3が丸裸になるので急いで本拠地の守備を固めよう



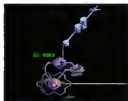
第三勢力がグラナダに出現すること、サイド3は無防備な状態になってしまう。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

グラナダ攻略作戦1

ア・バオア・クーからグラナダは、重要拠点同士の距離が近いので簡単に侵攻できる。ただ侵攻に時間をかけていると、サイド3から敵部隊が出てきてしまう。ア・バオア・クーを出発したならなるべく早くグラナダに進入してしまおう。戦闘が始まると、攻略作戦の前に無駄な消耗をすることになる



敵部隊はサイド3からア・バオア・クーに向かうこともある。防衛部隊も度々出てくること。

グラナダ攻略作戦2

防衛ポイントA、Cを抑えたら、配置した主力部隊が集中攻撃されないように縦に部隊を並べておく。遠距離攻撃ができる部隊は後方から支援攻撃を行う。

グラナダの拠点にいる部隊はア・バオア・クーと同じ戦術で攻めるといい。



グラナダの拠点防衛隊はア・バオア・クーに匹敵する。オトリ部隊を用意して攻撃する。

ガンダム開発計画

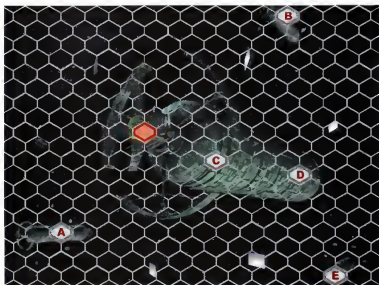
グラナダを制圧すると基礎、MS、MA、の研究レベルがすべて15以上であることも条件となるが、最強のMS、GP-01Fbを開発できるようになる。開発費15000、開発期間15ターン(追加予算15000で8ターン)、ジャブローからの輸送に3ターン……。開発しても活躍

の場は少ない最強MS、作るかどうかは悩むところだ。



フルバーニアン製のシルエット。この最強MSに名前をもらえるのか……。

SIDE 3
UNITED NATIONS
ZION DUKEDOM
GRANADA
MODELLING
UNITED NATIONS
ZION DUKEDOM
GRANADA
MODELLING



サイド3 ズムシティ基本攻略

シオン軍の本拠地がサイド3のコロニー、ズムシティである

拠点はマップの中央よりやや左にあり、防衛ポイントはすべてコロニーの上に配置されている。防衛ポイントのほとんどがマップの外側におかれているので、ポイント1から進入すれば防衛ポイントDを、2からはCを、5はAを、6ならばEを簡単に抑えることができる。拠点までの距離を考えると防衛ポイントAを起点にしたいところだが、ここでは右サイドに並んだ防衛ポイントを抑えた方がスムーズに攻略

できるだろう。

オトリ部隊をポイント3から進入させて右上に敵部隊を誘導したら、部隊を4つに分けてポイント1、2、6から3部隊をそれぞれ進入させて防衛ポイントを抑える。敵部隊が右サイドの部隊と戦闘を始めた次のターンで4番目の部隊をポイント4から進入させ、拠点に向かわせれば簡単に拠点まで近づけるそのまま、集中攻撃を行い拠点を制圧してしまえばいい。

15

収入 / 999 生産 / 250

SIDE-3 ZUM CITY

サイド3 ズムシティ

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍

サイド3の防衛

ジオン軍でプレーしている場合、第三勢力は本拠地のすぐとなり出現する。狙って出現させる場合には、ソーラレイを発射する前にサイド3に部隊を集結させておくこと。第三勢力がグラナダに現れたら、すぐに大部隊を侵攻させて占領してしまう。敵が侵攻してくる

前に占領してしまうのが最良の防衛策だ。



第三勢力は豊富な資金と素面を持っている。手強くなる前に金減させてしまおう。

UNITED NATIONS

地球連邦軍

ジオン本国攻略作戦

グラナダからサイド3までは非常に近いため、攻略部隊はグラナダに集結させる。配備されている敵部隊数が多い場合は、まずア・バオア・クーから部隊を侵攻させて拠点のなかにいる部隊をおびき出し、包囲する。配備されている部隊数が減ったらその間にサイド3へ進入する。



敵部隊が出てこなかった場合は、そのままポイント2から進入させてしまおう。

ジオン本国攻略作戦2

ポイント1、2、6から進入して右サイドの防衛ポイントを抑えたら、戦艦は各防衛ポイントに補給用として1隻だけ残して脱出させる。脱出前には散布と系敵を行っておく。次のターンでポイント5から進入させる部隊のために、防衛ポイントでの戦闘は乱戦に持ち込んでしまおう。

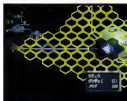


最後の局地戦なので、あとのことは考えなくていい。多少の損害は気にせず戦おう。

ジオン本国攻略作戦3

サイド3での局地戦が始まったあと、グラナダを始め、各重要拠点で増援部隊の生産を行うこと。随時増援を送り込み消耗戦に持ち込みは間違いなく勝利することができる。生産された部隊はすべてグラナダに輸送し、先ほど脱出させた戦艦を使ってビストン

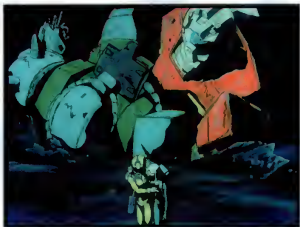
輸送を行う。資金と資源の全てをつぎ込もう。



グラナダ〜サイド3は移動力のあるユニットなら戦艦で輸送しなくても進入できる。

一年戦争終結

The after One year War



ゼレンはかつて、デギン公王に「ヒトラーの民衆」と言われたこともある。彼の政治能力は独裁的ではあったが、非常に優秀なものであった。



地球に住む人も、コロニーに住む人も、自分自身を犠牲にする前に戦争が終わるなら、勝者はどちらでもよかったのかも知れない。

人口増加による、地球の汚染を回避するために、人は宇宙にその生活圏を移すべきなのか、人の魂が重力に引きつけられるのは、地球が人類にとっての故郷だからであろうか。人類にはふたつの難題が提示されていた。

宇宙世紀が始まって80年、人類の意識が地球人とスペースノイドに分かれての戦争が始まり、そして終わった。ジオン公国軍と地球連邦軍。どちらが歴史に勝者として名を残しても、地球と人類に与えた被害は取り返しのつくものではない。

ニュータイプは人の革新だとジオン・ズム・ダイクンは言った。もし、宇宙に住む者と、地球に住む者が、理解しあうために人の革新が必要だとしたら、人類に平和が訪れるのはもうしばらく先の話だろう。



この戦争によって人類はモビルスーツという新たな兵器を手に入れた。人の革新が行われない限り、その力はまた新しい戦争へと持ち越されてゆくであろう。



歴史編纂レポート

HISTORY FILE



AD1957~1992/U.C.0001~0085

1.1.8

HISTORY OF SPACE CHRONOLOGICAL TABLE

MOBILE SUIT GUNDAM SHEN'S GREED THE COMPLETE

	宣戦。宣戦布告と同時にサイド1、2、4へ奇襲攻撃 NBC兵器の無差別投入。コロニーの落下により大規模な気象変動を惹起	.10	連邦軍、MSの本格的量産開始 戦術部隊における人事を刷新。年功序列的資格審査を緩和 公国軍、対抗策として新型機、試作機を次々に実験配備 MS用ビームライフル実用化に成功 フラナガン機関によるサイコ・コミュニケーションシステム試作機完成(4)
.01.03	開戦から1.10までの戦闘を一通り戦争と呼ぶ	.10.04	ニューヨーク市において地球攻撃軍司令官ガルマ・ザビ大佐戦死(1)
.01.11	サイド8中立宣言	.10.06	ギレン・ザビ、全地球規模の演説を展開
.01.15	ルウム戦役にて連邦軍宇宙艦隊敗北。公国軍は艦隊司令のレビル將軍を捕縛(1)	.11	連邦軍、11月後半から量産型MS、RGM-79ジムの実験配備開始
.01.31	南極未だ開戦(1)(4)	.11.07	連邦軍、オデッサ作戦を展開(1)(4)
.02.01	公国軍、地球攻撃軍設立を公表	.11.09	オデッサ作戦終了。欧州からアジア地域における公国軍勢力は撤退を始める
.02.07	公国軍、地球援攻作戦開始。月面の衛星探知機、マストドライバーによる地球攻撃	.11.10	連邦軍、襲撃式実行。MSの存在は公表せず
.03.01	公国軍、第一次降下作戦展開。中部アジア一帯に侵攻。後に欧州、中東へ侵攻(1)	.11.30	公国軍、ジャブロー降下作戦を展開。ジャブロー基地を攻撃するも失敗(1)(4)
.03.04	公国軍、資源探査部隊降下	.12.05	連邦軍、アフリカ、北米で公国軍部隊作戦を展開
.03.11	公国軍、第二次降下作戦展開。北米東西両沿岸に侵攻	.12.09	公国軍の特殊部隊、北極圏に襲撃(4)
.03.13	公国軍、連邦軍のカリフォルニアベースを制圧	.12.14	連邦軍、星一号作戦を発動(1)(4)
.03.18	公国軍、第三次降下作戦展開。オセアニア地域を中心に侵攻	.12.24	ソロン改め戦展開。公国軍撤退。宇宙攻撃軍司令部スズル・ザビ中將戦死(1)
.04.01	連邦軍、[V作戦]及び「ビンソン計画」を発動(3)(4)	.12.30	公国軍、ソーラレイ作戦発動。デチン公王死亡連邦軍、レビル艦隊を喪失(4)
.04.04	開発途上のMS開発施設、工場などを使用し、MSパイロットの養成開始	.12.31	ア・バオ・クー陥落。エギーユ・デラーズ、配下の艦隊と共に戦艦を離脱(4)
.05	公国軍、補充部隊降下。占領地域の施設を使って戦力の増強を開始	0080.01.01	一年戦争終結(1) アンマンの予備折衝の後、グラナダにおいて地球聯邦政府とジオン共和国の終戦協定締結 エギーユ・デラーズ、アクシズ行きを拒む公国軍残党を糾合。艦隊を再編成(4)
.06	公国軍、宇宙要塞ソロモン完成(4) 局地専用、水陸両用MSなどの配備開始(3)	0080.03	デラーズ艦隊、南極空域に移動。捕獲基地「星の墓」を設置開始(1)(4)
.07	公国軍、ア・バオ・クー、ソロモン、グラナダを結んだ防衛ラインを完成(1)(4) フラナガン機関設立(4) 最初の潜水艦隊編成。北太平洋に配備(3) 連邦軍、エネルギーCAPT計画立案によるビーム兵器の小型化に成功	0081.03.28	公国軍降伏。小惑星アクシズに到着、(1)(4)
	ホライゾンベース設立。ガンダム一号機、リアルアウト RX-78の完成をもって、RX-79計画先行行軍型生産開始。重要拠点を中心として試験的に配備。同時にMS支援のための各種兵器の開発開始	.10.20	連邦軍再建計画の一環として「ガンダム開発計画」が秘密裏に始動
.08	連邦軍、サイド7においてガンダムの最終テスト開始 オーガスタ基地においてRX-78-4(後のNT-1)開発開始(3) ミッドウェー海戦。連邦軍残存艦隊、ハワイ本島の軍港の集結に失敗	.10.13	連邦軍、地球調査艦GPO2Aガンダムをデラーズ・フリートが強奪。星の再作戦(4)
.09	公国軍、大西洋で連邦軍残存艦隊掃討作戦	.10.31	デラーズ宣言。地球圏全域にデラーズ・フリートの宣戦布告放送
.09.18	公国軍の特殊部隊がサイド7の1/10インチを強襲。ホワイトベース出現(3)	.11.10	4年ぶりの連邦軍旗艦艦をデラーズ・フリートが強襲
		.11.23	一連の「デラーズ紛争」に関する軍事裁判開始
		.12.03	ジャミトフ・ハイマンの艦艇でティターンズ結成。公国軍残党狩りが活発化(1)(4)
		0065.07.31	ティターンズ、300インチ事件。反地球連邦政府組織エゥーゴが組織化される(4)

※詳細については項目末尾の番号、それぞれ(1)一年戦争史P2 (2)宇宙世紀史P20
(3)モビルスーツ・テクニカル ジャーナルP124 (4)用語辞典P218を参照のこと。

宇宙世紀史

一年戦争の背景と人類の宇宙進出

連邦政府とアースノイドの確執はなぜ生まれ、戦争はなぜ勃発してしまったのか。多くの人命を奪った一年戦争を理解するには、その前史、人類宇宙進出の歴史を振り返らなければならない。

宇宙世紀の始まり

20世紀末、地球は、人口の爆発的増加と、それに伴う環境の悪化、民族問題、資源の枯渇により、末期的な状況に突入していた。その技術的な打開策として打ち出されたのが、当時、90億人を超える人類の大部分を宇宙に移住させるという壮大な「宇宙移民計画」である。この一大事業を推進したのは、地球上の諸国家を統合する地球連邦政府である。国家間の調停、経済交流機関を目的にスタートした連邦は、宇宙移民計画の中心的役割を担い、移住の決定権、地球資源の管理権を持つことで、名実ともに地球政府としての権力を得ていった。

人類の宇宙進出は、月面に恒久都市を造ることから始まり、月の豊富な地下資源を利用したコロニー建設は急ピッチで進められた。最初のコロニーは半世紀後に完成。人類の歴史は、移民開始をもって宇宙世紀(U.C.=ユニバーサルセンチュリー)に移行し、以後、100万人収容可能なコロニーが数多く建設され、居住圏を拡大していく。また、重化学工業施設の多くは、宇宙空間に生産拠点を移し、月面も新たな重工業の拠点となっていく。

宇宙移民(スペースノイド)はこうして、独自の文化、生活を創り上げていくが、連邦政府は移民計画に要した費用を各サイドに負担させる政策をとり、宇宙進出をした企業や住民に、関税や税金という形で大きな負担がかけられていく。

移民が開始され、50年が過ぎる頃になると、総人口は110億を突破し、宇宙移民は90億に達していた。そして、移民数が当初の目標に達するとコロニーの新規建設は凍結され、移住は大幅にペ

ースダウン。連邦中枢の国家や企業関係者には、地球残留を希望する者も現れ、地球居住者の特権階級意識も漂い始める。

しかし、当然のようにスペースノイドの中には反地球連邦の思想が芽生え、両者の間に軋轢が生じていた。

ジオン・ズム・ダイクン

その頃、スペースノイドたちの間に、自分たちの住むコロニー群を国家単位とするサイドイズムと、地球を神聖な人類発祥の地とするエレズムという考えが生まれた。そして、この二つを融合させたのが、ジオン・ズム・ダイクンの提唱したコントリズムである。「人類は宇宙へ進出する資質を持って生まれた種であり、宇宙進出した者こそが、人類の次代を担うエリート。コロニーは人類進化のための新たな大地である」という、後にジオニズムとして知られるようになるこの思想は、スペースノイドたちの精神的な拠り所となる。急速に支持者を増やしていったダイクンは、彼の理想を実現する場所として、月の裏側に位置するサイド3を選ぶ。サイド3が、宇宙移民計画や外惑星開発計画のために整備された、独自に保有する本星ヘリウム、月面資源、資源用小惑星、太陽発電衛星など、生産力と資源力に裏付けされたしっかりとした産業基盤を持っていたのも、選択理由の一つであったのだろう。後の連邦によるヘリウム禁輸措置の際、太陽発電衛星はおおいに有効性を発揮している。

0058年、サイド3はジオン共和国として地球連邦政府から独立を宣言。スペースノイドたちの間

HISTORY OF SPACE CENTURY

にも独立の気運が高まった。他のスペースコロニーも限定的な自治権を獲得はしたものの、政治・経済的には地球連邦下に置かれていた。宇宙居住地のうち、国家としての意識・実態を持っていたのはジオン公国のみであった。

移民を推進した頃のような指導力がなくなっていた地球連邦は、サイド3に対する経済制裁、軍事的な演習などの威嚇を行ない各サイドに対する弾圧も強めた。アステロイドベルトから月軌道上に運ばれた隕石「ルナ2」が、連邦の基地化されたものもこの時期である。

ジオン共和国は国防隊を国軍に昇格させ、軍事的対立も辞さないという姿勢を表明する。しかし、その戦力は微々たるもので、現実の軍事行動などありえなかったが、宇宙進出企業体や商工組織からの協力をとりつけ、連邦への経済的牽制を始めた。初代首相の地位についたダイクンは、あくまで外交手段によって建邦を承認させ、コロニー国家の自治権を獲得しようとしていたのである。スペースノイドたちの連邦政府へのさらなる不満はますます広がり、ジオン・ズム・ダイクンの協調者はサイド3に集まっていた。

軍事独裁国家ジオン公国

ジオン共和国が国としての機能を整えつつあった0065年、ダイクンは志半ばにして病に倒れる。その後を受けたデギン・ソド・ザビは、連邦政府との徹底抗戦やむなし、といった政策を掲げ第二代首相に就任する。デギンは国防隊設立に尽力した建国時からのメンバーで、ジオンの側近でもあった人物。ダイクンの突然の死去にも深く関わっているとされ、デギンの謀殺説も流れた。

連邦政府はダイクンの死後、一時的な政治的不安定さに乗じて、各サイドへ圧力をかけ、サイド3の孤立化をはかる。しかしデギンは、危機感を巧みに利用し、国民感情を連邦に対抗する軍

政に導いていく。ジオニズムが、地球の特権階級に反発するかのようにスペースノイドの一部にエリート意識を根付かせたものも有利に働き、その傾向は、宇宙で生まれ育った第三世代には特に顕著になっていった。

やがて、巨大な権力を手中にし、対立勢力やダイクン派を排除したデギンは、0069年、共和制を廃止。軍事独裁国家ジオン公国を樹立し、自らは公王の位につけて、行政トップの最高行政長官と、軍部トップの総帥総監の座を息子であるギレンに譲った。公国の要職をザビ家が占めることで、内部での政変にも備えたわけである。スペースノイドたちも無批判にザビ家独裁を認めたわけではなかったが、地球連邦との対立という状況の中で、サイド3自治権を守るためには体制維持が必要と考えたのである。また、この時期、新たな市場獲得を目論んだ一部の月面企業が、経済制裁に苦しむジオン公国を、積極的に支援するという動きも見られた。

ジオン公国の動向を見誤った連邦の対応は、戦争勃発への予見をすることもなく、各サイドに駐留軍を派遣するだけに留まる。一年戦争まで戦闘らしい戦闘を経験しておらず、すでに前時代的な兵器しか配備していなかった連邦軍にとって、ジオンの武力行使は想像力の範疇を超えたものであったのだ。

開戦直前までに月面基地グラナダ、木星資源採掘基地、ア・バオア・クー、ソロモンといった拠点を確立し、連邦の物量に対抗する新戦術、新兵器の開発など、長年に渡り進めてきた独立戦争の準備が整ったジオン公国は、0078年、国家総動員令のもと、開戦に踏み切るのであった。

U.C.0071~U.C.0083

モビルスーツ・テクニカル・ジャーナル

イデオロギー闘争の極相を呈した一年戦争は、人型汎用兵器モビルスーツの開発戦争でもあった。この新兵器開発の歴史をひもとくことで、一年戦争のテクノロジーが見えてくる。

モビルスーツ開発の黎明

一年戦争において、戦局を常に左右した兵器がモビルスーツ(以下MS)である。数の上では明らかに劣勢だったジオン軍が開戦時に華々しい戦果を上げ、その後、連邦軍が一気に巻き返すことができた理由の一つに、ミノフスキー粒子影響下でのあらゆる戦術目的に使用されるよう開発された、この頭頂高18メートルにも及ぶ人型兵器の活躍があった。MSとは戦術汎用宇宙機器の意だが、それがいかにして人型という形状を手に入れたのであろうか。

MS開発には、ミノフスキー粒子の発見と、その応用技術の発展が大きく関わっている。デギン・ザビと彼の一族が国権を掌握したジオン公国の国防省では、早くから戦争状態突入を予期。電波障害やコンピュータへの障害を生じさせるミノフスキー粒子下では、高度に発達した電子機器に頼る

従来の兵器は意味をなさなくなるため、0071年、兵器メーカーに新兵器開発を命じたのである。

4年間の基礎研究の末、国防省の要求性能をクリアし、トライアルに勝ち残ったのが、ジオニック社とMIP社の試作機で、両社の提示した新システムは、従来の兵器の概念を打ち破る画期的なものであった。

MIP社のMIP-X1は、外惑星資源開発用作業ボットと宇宙戦闘機を融合させた形状を持ち、ジオニック社のZI-XA3(形式番号はいずれも開発用コード)は全高14メートル、二足二腕の「人間型」を成していた。最終的にMSに採用されたのはZI-XA3で、0073年、MS-01の形式番号のもと、表向きは非作業用の宇宙作業機として開発が進められ、同時にMIP-X1も支援用兵器モビルアーマーとして研究が進行されることになった。

ジオニック社案が採用されたのは、搭載したAMBAC(ACTIVE MASS BALANCE



降下作戦で地球に降下したジオン軍のMS部隊は、電撃的な速度で各地域を制圧していった。

HISTORY OF DEVELOPMENT MOBILE SUIT

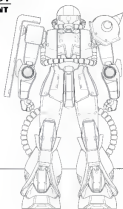
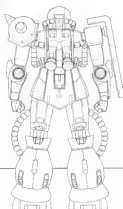
AUTOCONTROL)、能動的質量移動による自動姿勢制御と呼ばれるシステムの性能が注目を集めたことによる。従来の宇宙機器が、姿勢制御にバーニアロケットを使用したのに対し、AMBACシステムは、推進剤を消費することなく腕や足を振る反作用によって機体全体の姿勢を変化させる方式で、ZI-XA3が人間型をしていたのには、それなりの意味があったのだ。実戦用MS開発に着手したジオニック社は、新型機を次々に試作する。機動性を向上させた試作2号機、装甲と耐G性能を高めた試作3号機、プロトタイプミノフスキー型核融合炉を搭載した試作4号機。そしてMS-04をベースにMS-05の試作機を完成させる。0075年には、その実戦型MS-05BザクⅠがロールアウトし、量産を決定。翌年には、初期生産型27機で史上初のMS部隊が編成された。

その当時、ジオン公国の不穏な動きを警戒していた連邦諜報部は、ジオニック社が開発した新型

宇宙機器の情報を察知し、その実験映像を入手。だが映像には、巨大な人型機械の運用実験の様子が映されていたが、どこにも兵器として想像しうる特徴が見られず、連邦は油断をしてしまうのだった。しかし、実は映像をリークしたのはジオン公国諜報部で、連邦の反応を試すための実験だったのだ。この連邦の甘い認識は、一年戦争のMS戦略に遅れをとってしまう直接的な原因になる。

後に、ジオン公国のMS兵器運用の事実を知った連邦も新兵器開発に着手。RX計画を推進し、基礎技術を確立したものの、ジオン公国の数倍の規模の宇宙艦隊を過信した連邦は、MSの有差性を理解しきれず、計画の指針も定められない状態であった。

0076年、ジオン公国はすでに地球侵攻作戦を前提とした局地戦用MSの開発に乗り出し、翌年には汎用性、拡張性、生産性を併せ持ち名機と言われたMS-06ザクⅡの量産を開始する。ザクⅡ

MS06-F
FRONTMS06-F
BACK

は十数機種にも及ぶ多彩なバリエーションが作られた機体で、長期間、ジオン軍の主力兵器として8000機以上が生産された。良く知られた派生型としては、南極条約前の初期生産型で耐核用装備が施されたCタイプ、砂漠戦用Oタイプ、最もベシックで宇宙・地上ともに運用可能なFタイプ、陸戦用Jタイプ、高機動型Rタイプ、Cタイプの改良型で指揮官用Sタイプがある。

戦局を変えるモビルスーツ戦略の重要性

0077年、サイド6革命における武力援助で初陣を飾ったジオンのMS部隊は、月面の領土拡張、各サイドの制圧など、本格的に戦闘に投入されていく。MSの性能の高さは、予想を遥かに上回り、交戦した連邦軍駐留部隊は、わずか2時間で全滅させられたという。甚大な被害を受けた連邦軍の敗因の一つに、MSの人型形状があげられる。交戦時、ほとんどの兵がジオン軍の新兵器を理解し

ておらず、大きさの比較対象物のない宇宙空間から襲いくる敵をノーマルスーツを着た宇宙歩兵と思い込み、的確な迎撃態勢を整えるまで時間がかかり過ぎてしまったのだ。

そして0079年、ついに一年戦争の火ぶたが切られる。MSはその機動性を生かし、迎撃ミサイルの間を縫って戦艦に接近、これを次々に撃沈。緒戦で華々しい戦果を上げ、そのままブリティッシュ作戦を遂行。コロニーへの核パルス推進システムの敷設など、マニピュレーターの作業性能をいかに発揮した。

一週間の戦争で大打撃を被った連邦軍は、ようやくMS開発に本腰を入れ、おのおのの分野に分かれていたRX計画を統合。より具体的になったV作戦を発動する。連邦軍のMS量産計画は、長距離支援用のRX-75ガンタンク、中間距離支援用のRX-77ガンキャノン、格闘戦用のRX-78ガンダムによって進められ、開発地に選ばれたサイド7で3

RX-78-2
FRONT



RX-78-2
BACK



HISTORY OF DEVELOPMENT MOBILE SUIT

機すつが試作された。RX計画の下地もあり、開発は短期間で完了しているが、最初にロールアウトしたRX-75にいたっては、技術的にジオンから3年は遅れていたと言われる。

プロトタイプのRXシリーズは、実戦参加の直前、V作戦を察知したジオン軍の奇襲により各1機を残して破壊されてしまうが、運用されたRX-78-2の性能には目を見張るものがあり、以降、連邦では格闘戦用MS開発に重点が置かれることになった。なお、小破で済んだRX-78-3はルナ2基地に移送され、マグネティックコーティング技術などの実験機となった。

細分化していくMSバリエーション

0079年、ジオン軍の地球侵攻が開始され、MSの戦場も重力下の地上へと広がった。ようやくMS戦略に第一歩を踏み出したばかりの連邦は、ジオン軍の地上侵攻に歯止めを掛けるべく、RXシ

リーズの生産余剰パーツを使いRX-79(G)ガンダム陸戦用を量産する。だが、あくまで試作機であるRX-78と同パーツを使用したことで、生産コストも上がってしまうため、生産性を重視したRGM-79ジムの先行量産型の(G)ジム陸戦用も同時に開発、東南アジア地区などのジオン軍侵攻が予想される地域に優先的に配備した。

連邦軍のMS量産態勢が整い、ますます膠着状態に陥った地上戦線のため、ジオン軍も占拠したカリフォルニア・ベースで生産した新型機を次々に実戦配備する。かねてより局地専用MS開発に着手していたジオニック社は、地上戦用のMS-06Jをベースに、運動性能の向上、コグビット周りの装甲強化といった課題点をクリアし、3ヵ月という短期間でMS-07グフを完成させる。また、そのライバル会社として知られるツィマッド社は、陸戦用MSの移動スピードの遅さと、単体での行動半径を克服すべく、脚部の熱核ジェットエンジ



V作戦によって開発されたRX-78-2は連邦軍に勝利をもたらし、一年戦争の歴史を塗り替えた名機だといえる。

ンのホバリング機能を実現した重MS、MS-09ドムの開発に成功。局地専用に改造したMS-09F/TROPドム・トローベンや砂漠戦用MS-09Gドワッジなど、ザクと同じく幾つかの派生型を生み、一年戦争中期以降、多くの局面で活躍することになった。

設計当初の予想性能を発揮できなかったMS-07グフは、早い段階で生産が打ち切られ、MS-09ドムが陸戦用MSの主力となる。それまで二番手に甘んじていたツィマッド社は、ドムとその改良型である宇宙戦用MS-09Rリック・ドムにより、暫定的ではあるが主力機供給メーカーとなった。一年戦争は、市場獲得を争う軍産産業の企業戦争という側面もあったのだ。

陸戦用兵器の開発と機を同じくして、広大な海洋エリアを戦路するため、水陸両用MS開発がツィマッド社とモビルアーマーメーカーの最大手MIP社によって進められていた。国土に海を持たない

ジオンの技術陣が造船技術を持っているわけもなく、開発は困難を窮めたが、ツィマッド社の試作機MSM-03ゴッグが1月にロールアウト。その後、随所にモビルアーマー技術が生かされたMSM-07ズゴックなどさまざまな機体が登場、派生型も実戦に配備された。ユーコン級潜水艦に搭載された、これら水陸両用MSは、各海域で連邦軍の補給線を分断し、海洋エリアのイニシアティブを握ることに成功する。

一年戦争を終決させた量産型モビルスーツ戦

開戦前後、戦局を大きくジオン軍に傾けたMS戦略だったが、終盤になるとMS量産態勢が整った連邦軍の巻返しが始まった。この次期に登場したMS、そして、その派生型は多岐に渡り、連邦ジオン両軍入り乱れた新MS開発競争が繰り広げられている。これは南極条約で核やコロニー落としといった決定的戦術が禁止され、物量作戦さながら

ジオン軍の水陸両用MS試作機体の実験は、人工海を有するリゾートコロニーで行われた。



水陸両用MSを搭載する潜水艦ユーコン。ジオン軍が地球上の海を制するまでさほど時間はかからなかった。

HISTORY OF DEVELOPMENT MOBILE SUIT

らのMS戦略が、戦局のカギを握ったことを意味していた。

まず、連邦側でRX-7B、RX-79 (G) の運用データを元に開発され、多くのバリエーションを生み出したのがRGM-79ジムだ。生産性を優先させたため、基本性能はそれほど高くはなかったが、汎用性に優れた主戦力となり、連邦を勝利へ導いた機体である。同時に大量の支援戦闘ボッド・RB-79ボールが実戦投入されている。

また、ニュータイプ用兵器を次々に実戦投入するジオン軍に対抗するように、ニュータイプ対応型MSで、機体の基本性能を抜群に高めたRX-7BNT-1ガンダムアレックスを試作。他に、対ニュータイプ用オペレーション・システムとも呼べるEXAMシステム搭載のRX-79BDブルーディスティニーが極秘裡に開発されている。戦争末期にニュータイプ研究が盛んになった背景には、決して純粋な科学的興味はなく、彼らの能力がポスト

核兵器になり得るといふ軍事目的が認知され始めたからだと思われる。

一方、ジオン軍側は、これまで配備されていたMSシリーズを統合整備計画により改善し、第二期生産型MSのMS-06FZザクⅡ改、MS-09リック・ドムの後継機で、後のAMX-009ドライセンの設計母体となったMS-09R2リック・ドムⅡ (ツヴァイ) を生産。連邦に遅れをとっていた小型ビーム兵器も実用化に成功。ジオニック社がザクシリーズの後継機で、これまでのMS研究の全てを結集させた汎用量産型のMS-14Aゲルググに強力な携帯ビーム兵器を搭載させロールアウトする。RXシリーズを超えるべく設計され、ザク同様、多くの派生型を生んだ操縦機ゲルググシリーズだったが、戦争末期の配備はあまりにも遅すぎ、連邦軍の勢いを止めるまでにはいかなかった。

ジオン軍はドイツ語で「闘士」の名を持つ強襲用MS、MS-1BEケンパフアー開発を最後に終戦を



陸戦型ジム (G) は、低出力のためのビームライフルを使用できないが、その他の武装兵器オプションは充実している。

HISTORY OF DEVELOPMENT MOBILE SUIT

迎えることになる。

戦後処理の中で闇に葬られたモビルスーツたち

一年戦争を勝利で飾った連邦軍では、戦争終了後にもRGM-79Cジム改などが生産されたが、今後、再び起こり得る紛争に備えるとの理由から、連邦軍再建計画が承認され、次期主力MS開発を要請としたガンダム開発計画が推進されることになった。この計画は、大戦後にジオニック社を吸収合併し、戦後最大のMSメーカーとなったアナハイム・エレクトロニクスが、そのテクノロジーやノウハウを駆使して独占的に担当している。最初にロールアウトしたRX-78GPO1ガンダム試作1号機は、RX-78をベースに、より人間に近い運動性を実現すべく設計されている。このガンダム型試作機の候補案には、後にAGX-04ガーベラ・テトラと呼ばれる機体も上がっており、これはGPO2試作2号機と同様、設計段階から旧ジオニ

ック社技術者陣が参加し、外見はジオン軍MS独特の丸みを帯びたフォルムに近いものであった。続くGPO試作3号機は、MSの既成概念を拭い去ったMA的機動兵器で、人型のGPO3Sガンダム・ステイメンと呼ばれるユニットを組み込んだ大型アームド・ベースであった。

なお、ガンダム開発計画は禁止された戦術核運用を前提としている点など、同時期に勃発したデラース紛争にも深く関連したため、公式記録から末梢され、開発された新技術も凍結されてしまう。

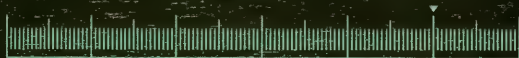
ミノフスキー粒子がきっかけで生まれたMSは、一年戦争勃発とともに、わずか一年で急激に進歩する。戦後に行われた連邦軍とジオン軍の技術融合は、MS自体の性能向上に拍車をかけ、様々な新技術を生み出した。しかし、行き着くところまで行き着いたかに見えたこれらMSの進化が、後の開発競争激化の予兆にしか過ぎなかったことは、後の歴史が証明することとなる。



ジオン軍のエースパイロット
“赤い彗星”海軍のYMS-14A。
後方にはニュータイプ用MA
の姿も確認できる。

データ解析ファイル

DATA FILE



データページの見方

本書では、キャラクターおよび兵器のデータをシオン公国軍と地球連邦軍に分けて掲載している。敵国開発プランなどで兵器を開発生産する場合には、それぞれ相手のデータページを利用してほしい。

キャラクターデータの見方

1 アイナ・サハリン



サハリン家の生え抜いでゼニアスの跡。軍医ではないが、足元もとて優秀兵器「アプサラス」のテストパイロットにしていた。彼女は戦いが実際の戦術が高いのでアッパムなどのMACに乗せるといっている。

11 他キャラとの会話

① ジオン軍の第3勢力

名前	アイナ	サハリン	性別	女			
年齢	18	身長	165	体重	55		
所属	シオン軍	階級	中尉	初期能力値	7 5 3 4 5 4		
初期能力値	7	成長率	1	1	1	1	1

② ジオン軍の第3勢力

- 1 キャクターの名前(アイウエオ順)
- 2 イベント生死……死亡するイベントがあるかどうか
- 3 専用MS……専用MSを持っているかどうか
- 4 階級……キャラクターの初期階級
- 5 ランク……キャラクターの初期ランク
- 6 NT能力……NT能力を持っているかどうかとその能力値
- 7 覚醒ランク……NT能力を使えるようになるランク
- 8 配属適性……配属できるユニットの種類
- 9 初期能力値……キャラクターの初期能力数値
- 10 成長率……ランクが上がったときの能力パラメータの上昇値
- 11 他キャラとの会話……会話の発生するキャラクター

③ ジオン軍の第3勢力

兵器データの見方

MS-06 ZAKU II



ザクⅡ

センサー	0	移動力	48	機動性	18	格闘力	5	耐久力	200	初期コスト	15,220	生産コスト	2	開発費	3
機動性	18	格闘力	5	耐久力	200	初期コスト	15,220	生産コスト	2	開発費	3	機動性	18	格闘力	5

④ 性能表

項目	1	2	3	4
機動性	12	125	150	
格闘力	25	125	150	

⑤ 武器表

武器	1	2	3	4
機動性	12	125	150	
格闘力	25	125	150	

⑥ 生産データ

期間：生産に必要なターン数
資金：生産に必要な資金
資源：生産に必要な資源
制限：生産制限の有無と生産可能なユニット数

⑦ 兵器パラメータ……兵器の性能数値武器換装のできるユニットの戦闘消費は左からA/B/Cの順で表記してある

⑧ 適性表……○適性に優れている、△適性がある、×適性がない

⑨ 武器データ……武器の性能

※表記されている数字は武器表(シオン軍P167-169、連邦軍P199-200)の番号を指している

こちらの生産できるようになったらC型の生産は打ち切る。宇宙と地上で通用できるコストパフォーマンスの高いユニットだ。武器はBにしておく。

1 兵器名

2 生産データ

期間：生産に必要なターン数

資金：生産に必要な資金

資源：生産に必要な資源

制限：生産制限の有無と生産可能なユニット数

制圧：○制圧可 ×制圧不可

編成：○スタック可 ×スタック不可

搭載：搭載できるユニット数

3 兵器パラメータ……兵器の性能数値武器換装のできるユニットの戦闘消費は左からA/B/Cの順で表記してある

4 適性表……○適性に優れている、△適性がある、×適性がない

5 武器データ……武器の性能

※表記されている数字は武器表(シオン軍P167-169、連邦軍P199-200)の番号を指している

ZION DUKEDOM

ジオン公国軍関係者名簿／ジオン公国軍兵器リスト

ジオン公国軍関係者名簿

ジオン公国軍には、非常に能力の高いキャラクター、いわゆるエースパイロットが多く存在している。そのため、キャラクター専用の兵器も数多く用意されており、配属にも熱が入る。“赤い彗星”、“青い巨星”、“黒い三連星”、“ソロモンの悪夢”など、星

にまつわる俗称で呼ばれるエースパイロットが多いのも、ジオン軍がスペースノイドによって結成されている宇宙生まれの軍隊だからかも知れない。

もうひとつの特徴は、優れたNTが多いこと(注1)。これはジオン軍がNTの研究を早くから進めていたことによるものだろう。NTはNTの実験投入を行わないと軍に配属されない。



エースパイロットかどうかを確認するには、連邦軍のパオロのリアクションで確認できるのだ。



ホワイトベース隊に聞かると優秀なパイロットが死んでしまう可能性が高いので、注意しよう。

注1: ララァ・スンをはじめ、シャア、アスロ・アル、マリオン・ウェルズ、シャリアブルなど、NT能力が3〜4クラスのキャラクターが揃っている。

ジオン公国軍階級章

士官		
将官	佐官	尉官
大將	大佐	大尉
中將	中佐	中尉
少將	少佐	少尉
准將		

下士官・兵		
准士官	下士官	兵卒
准尉	曹長	兵長
	軍曹	上等兵
	伍長	一等兵
		二等兵

アイナ・サハリン



サハリン家の生まれでギニアスの妹。軍籍はないが、兄のもとで新兵活アサラスのテストパイロットをしていた。耐久は低いが反応の数値が高いのでアッサムなどの耐久の高いMAに乗せるといいだろう。

他キャラとの差別

●シロー●ギニアス●ノリス

パイロット	有
専用MS	無
階級	少尉
階級	一般
ランク	D
NT能力	通常ランク
記憶容量	
記憶容量	
機体性能	
機体	機
機	X
初期能力値	
機	機
機	7
機	3
機	2
機	4
機	5
機	6
成長値	
機	機
機	1
機	1
機	1
機	1
機	1
機	1



アカハナ



ジオン軍の破壊工作部隊に所属するパイロット。決して有能なキャラクターではないが、隠密行動が多いせいか、反応の数値だけは高い。ホワイトベースを逃げてシャアとともにジャブローにも潜入した。

他キャラとの差別

ナシ

パイロット	有				
専用MS	無				
階級	少尉				
ランク	D				
NT能力	通常ランク				
記憶容量					
機体性能					
機体	機	機	機	機	機
機	X	○	○	X	○
初期能力値					
機	機	機	機	機	機
機	0	4	2	3	4
機	6				
成長値					
機	機	機	機	機	機
機	1	1	1	1	1



アコース



ホワイトベース討伐に向かったランバ・ラル隊のメンバーである。能力が低いほかは平均的な能力を持っているので悪いパイロットではない。イベント次第では、ほかのメンバーとも死亡してしまう。

他キャラとの差別

ナシ

パイロット	有				
専用MS	無				
階級	少尉	ランク	D		
NT能力	通常ランク				
記憶容量					
機	機	機	機	機	機
X		○		X	○
初期能力値					
機	機	機	機	機	機
1	3	3	4	5	3
成長値					
機	機	機	機	機	機
1	1	1	1	1	1



アナベル・ガトー



ソロモンの悪夢と呼ばれたエースパイロット。さすがに能力数値はどれも高くて弄の打ち所がない。始めから最前線で活躍させられるので、すぐにランクSになるだろう。崇高な理想を持った軍人である。

他キャラとの差別

●アムロ●バオロ●コウ

●テラース●クリシ●シーマ

パイロット基本		属性	
専用MS		有	
階級	大尉	ランク	C
NT能力	—	覚醒ランク	—
配属機体			
機	機	機	機
機	機	機	機
初期能力値			
機	機	機	機
機	機	機	機
機	機	機	機
成長値			
機	機	機	機
機	機	機	機
機	機	機	機



オルテガ



黒い三連星のひとり。指揮の耐久と格闘力を持つエースパイロット。能力と指揮の数値が低い。指揮官タイプのキャラクターではないので問題はない。イベント次第では他のメンバーと一緒に死亡してしまう。

他キャラとの差別

●ガイア

パイロット	有				
専用MS	無				
階級	中尉	ランク	B		
NT能力	通常ランク				
記憶容量					
配属機					
機体	機	機	機	機	機
X	○	○	○	○	○
初期能力値					
機	機	機	機	機	機
2	4	12	11	8	6
成長値					
機	機	機	機	機	機
1	1	1	1	1	1



ガイア



黒い三連星のリーダーで、数値が示すようにバランスの取れた実力を持つ。黒い三連星には専用のMSが2種類あるが、やはりドムに乗せて最前線に送りたい。彼もイベント次第で死亡してしまう。

他キャラとの差別

●オルテガ●マッシュ

パイロット	有		
専用MS	有		
階級	大尉	ランク	B
NT能力	通常ランク	—	—
記憶容量			
機	機	機	機
X	○	○	○
初期能力値			
機	機	機	機
7	8	10	10
成長値			
機	機	機	機
1	1	1	1



ガデム



バリエーション		有	
専用MS		無	
階級	大尉	ランク	D
NT能力		戦闘ランク	
配属機体			
機	能	準	MA
○	○	○	X
初期能力値			
機	能	準	機
4	5	4	6
成長値			
機	能	準	機
1	1	1	1

他キャラとの関係

ナシ



00 00 0007

ガルマ・ザビ



専用MS		有	
階級	大使	ランク	C
NT能力		戦闘ランク	
配属機体			
機	能	準	MA
○	○	○	○
初期能力値			
機	能	準	機
8	7	1	7
成長値			
機	能	準	機
2	2	1	1

他キャラとの関係

●キャスバル・アムロ・ギレン
●キシリア・サハラ

00 00 0006

キシリア・ザビ



バリエーション		無	
専用MS		無	
階級	少将	ランク	B
NT能力		戦闘ランク	
配属機体			
機	能	準	MA
○	○	○	X
初期能力値			
機	能	準	機
10	10	6	4
成長値			
機	能	準	機
1	1	1	1

他キャラとの関係

●レビル・キャスバル・ギレン
●ドスル・ガルマ・マ・クベ

00 00 0004

ギニアス・サハリン



バリエーション		無	
専用MS		無	
階級	少将	ランク	D
NT能力	無	戦闘ランク	—
配属機体			
機	能	準	MA
○	○	○	○
初期能力値			
機	能	準	機
8	5	0	0
成長値			
機	能	準	機
1	1	0	1

他キャラとの関係

●アイナ・ノリス



00 00 0010

ギレン・ザビ



バリエーション		有	
専用MS		無	
階級	大尉	ランク	B
NT能力		戦闘ランク	—
配属機体			
機	能	準	MA
○	○	○	MS
初期能力値			
機	能	準	機
13	12	10	6
成長値			
機	能	準	機
1	1	1	1

他キャラとの関係

●レビル・フライト・アムロ
●シャフト(子) ●キャスバル ●キシリア
●ドスル・ガルマ ●ネーリス

00 00 0031

クスコ・アル



バリエーション	無			
専用MS	無			
階級	中尉	ランク	A	
NT能力	2	戦闘ランク	B	
配属機体				
機	能	準	MA	MS
○	○	○	○	○
初期能力値				
機	能	準	機	能
11	5	4	11	13
成長値				
機	能	準	機	能
1	1	1	1	1

他キャラとの関係

●アムロ



00 00 0012

クランブ



ランバ・ラルの右腕としてホワイトベース討伐に参加。ゲリラ作戦と自兵戦の両手でも。能力は平均より高く、MSの操縦もできる。ので使いやすいキャラクターである。イベント次第では死亡する。

キャラクターのアイコン

ナシ

イェー・エス・光	有			
専用MS	無			
階級	中尉	ランク	C	
NT能力	—	戦闘ランク	—	
配属適性				
機	戦	車	MA	MS
○	○	○	×	○
初期能力値				
機	戦	車	MA	MS
5	7	5	7	5
成長値				
機	戦	車	MA	MS
1	1	1	1	1



ケリィ・レスナー



ガトーの戦友だけあって、彼も優秀な能力を持っている。特に射撃と反応の数値が高いのでビッグロアやアッザムに兼せて支援攻撃部隊として戦わせたい。残念なことに彼はこの戦争で片腕を亡くしてしまう。

キャラクターのアイコン

◎ガトー

イェー・エス・光		無		
専用MS		無		
階級	大尉	ランク	D	
NT能力	—	戦闘ランク	—	
配属適性				
機	戦	車	MA	MS
×	○	○	○	○
初期能力値				
機	戦	車	MA	MS
5	4	5	4	7
成長値				
機	戦	車	MA	MS
1	1	1	1	1



コズン



ランバ・ラル隊のメンバーでアコースとともにMS乗りだった。指揮能力は低いが、攻撃能力は平均点。あまり頼りになるキャラクターではないので地道に戦わせよう。彼もイベント次第で死亡してしまう。

キャラクターのアイコン

ナシ

イェー・エス・光		有		
専用MS		無		
階級	少尉	ランク	D	
NT能力	—	戦闘ランク	—	
配属適性				
機	戦	車	MA	MS
×	○	○	×	○
初期能力値				
機	戦	車	MA	MS
2	2	4	5	4
成長値				
機	戦	車	MA	MS
1	1	1	1	1



コンスコン



ほんの数分でアムロにリックドム+数機を落とされた将軍。指揮能力は決して悪くないので使えないキャラクターではない。手帳に兼せて地球上空のMLV討伐隊として配置しておけば戦果を期待できるはず。

キャラクターのアイコン

ナシ

イェー・エス・光	有			
専用MS	無			
階級	少将	ランク	C	
NT能力		戦闘ランク	—	
配属適性				
機	戦	車	MA	MS
○	○	○	×	×
初期能力値				
機	戦	車	MA	MS
6	7	7	4	5
成長値				
機	戦	車	MA	MS
1	1	1	1	1



シーマ・ガラハウ



ジオン軍の女性エースパイロット。耐久以外は指揮能力、攻撃能力すべてに裏に高い数値を持っているので、最前線での活躍を期待できる。実力は確かなのだが、性格に少々難があり、ガトーとは大狼の仲である。

キャラクターのアイコン

◎ガトー

イェー・エス・光		無		
専用MS		無		
階級	少佐	ランク	C	
NT能力	—	戦闘ランク	—	
配属適性				
機	戦	車	MA	MS
○	○	○	○	○
初期能力値				
機	戦	車	MA	MS
8	9	4	7	9
成長値				
機	戦	車	MA	MS
1	1	1	1	1



ジーン



サイド7に侵入した際にガンダムと交戦。史上初のMS同士の戦闘を行ったパイロットである。その際に能力数値はどれも低く前線に送り出せるキャラクターではない。イベント次第では早々に死亡してしまう。

キャラクターのアイコン

ナシ

イェー・エス・光	有			
専用MS	無			
階級	中尉			
ランク	D			
NT能力	—			
戦闘ランク	—			
配属適性				
機	戦	車	MA	MS
×	○	○	×	○
初期能力値				
機	戦	車	MA	MS
1	2	2	4	3
成長値				
機	戦	車	MA	MS
1	1	1	1	1



トワニング



ジオン公国の行く末を気にかける以上に、自らの保身を大事にするのが強である。能力的に見るところはなく、前期には出さない方がいゝ重要拠点の防衛に配置しておくぐらいしか使い道はないだろう。

機キャラクターの属性

ナシ

オートパイロット		無			
専用MS		無			
機軸	大佐	ランク	D		
NT能力		戦闘ランク			
配属適性					
機	戦	専	MA	MS	
○	○	○	×	×	
初期能力値					
機	戦	耐	機	計	正
2	4	3	3	2	2
成長値					
機	戦	耐	機	計	正
1	1	1	1	1	1



00 00 0031

ドレン



シャアの部下であり、ホワイトベース隊とも少なからずの因縁を持っている。平均的な能力はあるのだが、艦長を任せるには心許ない。使いどころに悩むキャラクター。イベント次第では死亡してしまう。

機キャラクターの属性

ナシ

オートパイロット		有	
専用MS		無	
機軸	大尉	ランク	D
NT能力	無	戦闘ランク	—
配属適性			
機	戦	専	MA
—	—	—	X
初期能力値			
機	戦	耐	機
4	5	3	5
計	正	計	正
4	2	4	2
成長値			
機	戦	耐	機
1	1	1	1
計	正	計	正
1	1	1	1



00 00 0033

ノリス



アプサラス計画の隠蔽者で、アイナの護衛にあたっていた。実力は申し分なく、最前線で活躍ができる。指揮数値も高いので、昇格の機会があれば階級を上げておこう。育てがいのあるキャラクターだ。

機キャラクターの属性

●キニス●アイナ

オートパイロット	無				
専用MS	無				
機軸	大佐	ランク	C		
NT能力	無	戦闘ランク	—		
配属適性					
機	戦	専	MA	MS	
—	—	—	X	—	
初期能力値					
機	戦	耐	機	計	正
5	9	9	9	7	5
成長値					
機	戦	耐	機	計	正
1	1	1	1	1	1



00 00 0035

ドズル・ザビ



ザビ家の次男でソロモン方面軍の最高司令官である。猛将として知られており、指揮能力と耐久、格闘の数値の高さに力強さを感じられる。ソロモン戦では自らビッグザムを駆り出陣した。イベント次第では死亡する。

機キャラクターの属性

●レビル●ギレン
●キシリア●ガルマ

オートパイロット	有				
専用MS	有				
機軸	中佐	ランク	B		
NT能力	無	戦闘ランク	—		
配属適性					
機	戦	専	MA	MS	
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
初期能力値					
機	戦	耐	機	計	正
11	10	13	12	6	4
成長値					
機	戦	耐	機	計	正
1	1	1	1	1	1



00 00 0032

ニムバス・シュターゼン



かなりの自信家で、実際に攻撃能力の数値も高い。性格的にきつい面もあるが、序盤から頼りになるキャラクター。BD-2を専用機とするまでは、アッザムで直接攻撃を行うといい。イベントで敵をかくと死亡する。

機キャラクターの属性

ナシ

オートパイロット	有				
専用MS	有				
機軸	大尉	ランク	C		
NT能力	無	戦闘ランク	無		
配属適性					
機	戦	専	MA	MS	
X					
初期能力値					
機	戦	耐	機	計	正
4	6	9	11	8	9
成長値					
機	戦	耐	機	計	正
1	1	1	1	1	1



00 00 0034

バーニィー(バーナード・ワイスマン)



サイクロプス隊に配属されたばかりの新米兵士。成長率はすべてのキャラクターの中でもっとも高い。初期能力が低いので育てるのに苦労するが、Sランクまで育てればかなり使えるパイロットになる。

機キャラクターの属性

●クリス●シュタイナー

オートパイロット	有				
専用MS	無				
機軸	兵長	ランク	D		
NT能力		戦闘ランク			
配属適性					
機	戦	専	MA	MS	
X	○	○	X	○	
初期能力値					
機	戦	耐	機	計	正
4	2	1	2	2	2
成長値					
機	戦	耐	機	計	正
1	1	2	2	2	2



00 00 0036

ハモン (クラウレ・ハモン)



常にランバ・ラルのそばにいる女性兵士。魅力と指揮の高さから、隊員からの信頼も厚いが、意外なことに彼女は軍人ではない。ザンジバルを任せてランバ・ラル隊を輸送したい。イベント次第で死亡する。

他キャラクターとの関係

●ランバ・ラル

イベント発生	有				
専用MS	無				
階級	一般	ランク	C		
NT能力	—	戦闘ランク	—		
配置適性					
機	戦	車	MA	MS	
○	○	○	X	X	
初期能力値					
機	戦	車	機	射	足
8	5	3	5	6	5
成長値					
機	戦	車	機	射	足
1	1	1	1	1	1



バロム



指揮能力が高いので戦艦に乗せて前線に出したいが、射撃の数値が低い。サイド4にMSと一緒に配置して、ソロン近辺に近づく連邦軍の迎撃部隊を任せるのがいいだろう。トスルの愛娘ミネバを保護した人物。

他キャラクターとの関係

ナシ

イベント発生		有	
専用MS		無	
階級	大尉	ランク	D
NT能力	—	戦闘ランク	—
配置適性			
機	戦	車	MA
○	○	○	X
初期能力値			
機	戦	車	機
7	6	4	4
射	足	機	射
3	4	3	4
成長値			
機	戦	車	機
1	1	1	1
射	足	機	射
1	1	1	1



ビッター (ノイエン・ビッター)



将軍という高い階級にありながらMSに乗せてと活躍するキャラクター。指揮能力も非常に高く、階級と合わせて強力な指揮効果を発揮する。最前線に送ってもねばり強い戦いをしてくれるはずだ。

他キャラクターとの関係

ナシ

イベント発生	無				
専用MS	無				
階級	少将	ランク	C		
NT能力	—	戦闘ランク	—		
配置適性					
機	戦	車	MA	MS	
○	○	○	X	○	
初期能力値					
機	戦	車	機	射	足
9	10	9	7	7	4
成長値					
機	戦	車	機	射	足
1	1	1	1	1	1



ブーン (フラナガン・ブーン)



マッドアンクラー隊に所属し水中戦を得意とするパイロット。平均よりやや高めの能力持っているの、なにをさせてもそれなりの成果が期待できる。潜水艦を任せるのが似合っている。イベント次第で死亡。

他キャラクターとの関係

ナシ

イベント発生	有				
専用MS	無				
階級	大尉	ランク	D		
NT能力	—	戦闘ランク	—		
配置適性					
機	戦	車	MA	MS	
○	○	○	○	○	
初期能力値					
機	戦	車	機	射	足
3	6	6	5	5	3
成長値					
機	戦	車	機	射	足
1	1	1	1	1	1



マ・クベ



キシリアの腹心で、オデッサ基地の司令官を務めていた。シャアを重用することに対して、不満を持っている。魅力は低いものの指揮、耐久、格闘の数値が高いのでMSで戦っても、戦艦で支援部隊をやらせてもいい。

他キャラクターとの関係

●キシリア ●シャア ●キャスバル

イベント発生	無				
専用MS	無				
階級	大佐	ランク	C		
NT能力	—	戦闘ランク	—		
配置適性					
機	戦	車	MA	MS	
○	○	○	○	○	
初期能力値					
機	戦	車	射	計	足
4	9	7	9	5	6
成長値					
機	戦	車	射	計	足
1	1	1	1	1	1



マッシュ



高い三連星のひとりであり、最も歴戦のパイロットである。オルテガと違い射撃の数値が高い。3人をスタックさせて攻撃するとジェットストリームアタックを行うが、実際の攻撃力に変化はない。イベント次第で死亡。

他キャラクターとの関係

●ガイア

イベント発生		有	
専用MS		無	
階級	中尉	ランク	B
NT能力	—	戦闘ランク	—
配置適性			
機	戦	車	MA MS
X	○	○	○
初期能力値			
機	戦	車	機 射 足
5	6	5	6 10 9
成長値			
機	戦	車	機 射 足
1	1	1	1 1 1



マリオン・ウェルチ



「実験用NTの要求」でクルスト博士のもとに送られるNTが彼女である。彼女を使うためにはEXAMの開発をささめめる必要がある。BD-2、BD-2/N.S.、イフリート改と彼女を引き替えにするかどうかが問題。

他キャラとの関係

●アムロ●ラファ

パイロット実力		機	
専用MS		機	
階級	少尉	ランク	B
NT能力	1	戦闘ランク	A
配属適性			
艦	機	車	MA MS
X	○	○	○ ○
初期能力値			
機	機	車	機 射 兵
9	2	2	2 11 11
成長値			
機	機	車	機 射 兵
1	1	1	1 1 1



00 00 0043

ラファ・スン



「NTの実験投入」を許可すると現れる。連邦軍のアムロと彼女だけがNT能力3を持っているらしい。お互いひかれ合う部分があるらしい。NT専用のエルメスやジオングに乗せて彼女の實力のすべてを引き出したい。

他キャラとの関係

●アムロ●セロ●シャア
●マリオン・ウェルチ●シャリア・ブル

パイロット実力		有			
専用MS		無			
階級	少尉	ランク	B		
NT能力	3	戦闘ランク	C		
配属適性					
艦	機	車	MA		
X	○	○	○		
初期能力値					
機	機	車	機	射	兵
6	6	5	6	12	13
成長値					
機	機	車	機	射	兵
1	1	1	1	1	1



00 00 0045

ロンメル



かなり高い能力を持っているキャラクター。指揮能力の高さが特に魅力的なので、昇格できるときには階級を上げておく。メキシコシティなどの激戦区は彼に任せておけばとりあえず安心できる。

他キャラとの関係

ナシ

パイロット実力	無				
専用MS	無				
階級	中佐	ランク	C		
NT能力	—	戦闘ランク	—		
配属適性					
艦	機	車	MA	MS	
○	○	○	X	○	
初期能力値					
機	機	射	格	射	兵
8	9	9	7	6	5
成長値					
機	機	射	格	射	兵
1	1	1	1	1	1



00 00 0001

ミーシャ(ミハイル・カミンスキー)



サイクロプス隊のメンバーで、ルビコン作戦にも参加した。耐久と格闘の数値が高く反逆の低い強みは、水中用MSで敵潜水艦撃破をさせよう。ズゴックEなどの高性能な機種に乗せれば陸戦もこなせる。

他キャラとの関係

●シュタイナー

パイロット実力	有				
専用MS	無				
階級	少尉	ランク	D		
NT能力	—	戦闘ランク	—		
配属適性					
艦	機	車	MA	MS	
X	○	○	○	○	
初期能力値					
機	艦	射	機	射	兵
3	3	6	7	4	3
成長値					
機	艦	射	機	射	兵
1	1	1	1	1	1



00 00 0044

ランバ・ラル



“青い巨艦”の異名を持つエースパイロット。ランクの高さもあって指揮能力、攻撃能力ともに高く、序盤で特に頼りになる。最後まで活躍させるためにも、ホワイトベースの討伐に向かったときには、ドムを倒けたい。

他キャラとの関係

●バオロウ●アムロ●セイラ
●ハモン●シャア●アコース・コス

パイロット実力		有			
専用MS		有			
階級	大尉	ランク	B		
NT能力	—	戦闘ランク	—		
配属適性					
艦	機	車	MA MS		
○	○	○	○		
初期能力値					
機	機	車	機	射	兵
10	10	12	13	8	7
成長値					
機	機	車	機	射	兵
1	1	1	1	1	1



00 00 0046

ジオン公国軍兵員構成

将官	大将1名	中将1名	少将3名	計5名
佐官	大佐6名	中佐1名	少佐3名	計10名
尉官	大尉10名	中尉6名	少尉7名	計23名
下士官	曹長3名	軍曹2名	伍長1名	計6名
民間人2名				計2名

兵員構成計47名

ジオン公国軍のエースパイロット

ZION DOMINION OF ACE PILOTS

YMS-14B ゲルクグ 高機動型

ア・バオア・クー戦において、連邦軍のジムコマンドが簡単に捕らえたジョニー・ライデンの真紅のゲルクグB型。このあと赤い稲妻は、モニターからその姿を消した。この映像は撃破されたジムコマンドのメモリーに残っていたものである。

MS06-R1 ザク 高機動型

ドズル將軍の親衛隊として、ソロモンに駐留していたときのものと思われる白狼のスナップ。このしばらくあとに、連邦軍の星一号作戦によるソロモン戦が開始するが、シン・マツナガはそのときジオン本国に召還されていた。この白いMS06-R1もソロモン戦において消失している。

ジオン公国軍 兵器リスト



MS

モビルスーツ



ジオン軍のMSはザクのバリエーションタイプを始め、水陸両用MSなどの局地戦用MS、さらにはエースパイロット専用機など、非常に多くの種類が存在する

特に水陸両用MSは連邦軍にくらべて種類が多く、どれも高性能

なため、海の覇権はジオン軍のものだといってもいい。

また、エースパイロット専用機はキャラクターに対する思い入れを刺激してくれる存在だ。MSの性能を度外視して専用機にこだわるのももしろいだろう。

MS-05 ZAKU I



ザクI

ザク

センサー C

耐久力 30

運動性 8

保動力 4

最大速度 200

機関出力 12/18

機動消費 2

機体色 3

地形 森 山 砂 空 水 陸

移動性能 △ △ △ △ × ×

攻撃性能A △ △ △ △ × ×

攻撃性能B △ △ △ △ × ×

攻撃性能C △ △ △ △ × ×

武器 1 2 3 4

バズーカ 10 123 157

射撃機 24 123 157

C武器 --- --- --- ---

機体	耐久	速度	機動	射撃	機体
2	100	300	200	100	100

初期から配置されており、生産も可能。ただし主戦力と言うには、やや不安が残る。武装Bに換装して攻撃力だけでもアップしよう。

MS-05 ZAKU I



ザクI/R

ザク(ランバ・ラル専用)

センサー B

耐久力 50

運動性 20

保動力 4

最大速度 200

機関出力 20

機動消費 2

機体色 1

地形 森 山 砂 空 水 陸

移動性能 △ △ △ △ × ×

攻撃性能A △ △ △ △ × ×

攻撃性能B △ △ △ △ × ×

攻撃性能C △ △ △ △ × ×

武器 1 2 3 4

バズーカ 11 124 157

射撃機 --- --- --- ---

C武器 --- --- --- ---

機体	耐久	速度	機動	射撃	機体
2	200	300	100	100	100

ランバ・ラルの専用機。単機の性能はザクI-F型以上だが、1機編成のユニットなので耐久力が心許ない。あまりこだわらずにS型に乗り換えさせた方がい。

MS-05 ZAKU I



ザクI/S

ザクI(高い三連星専用)

センサー B

耐久力 50

運動性 20

移動力 4

最大格闘 200

戦闘消費 20

移動消費 2

補給数 1

地形 陸 山 砂 空 水 潜

移動消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

武器 1 2 3 4

バズーカ 25 124 157

C武器

期間	資金	資源	制空	制海	制陸
2	200	300	3	0	0

高い三連星用なので、専用機ながら3ユニットまで生産可能。基本性能はランパル機と変わらないが、バズーカを装備しているので攻撃力が高い。

MS-06 ZAKU II C



ザクII-C型

ザクII初期型

センサー C

耐久力 40

運動性 10

移動力 5

最大格闘 250

戦闘消費 15/22

移動消費 2

補給数 3

地形 陸 山 砂 空 水 潜

移動消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

武器 1 2 3 4

バズーカ 12 125 158

C武器 25 125 158

C武器

期間	資金	資源	制空	制海	制陸
2	150	400	ナン	0	0

ゲーム開始直後の最強量産型MS。武装Bにしていれば、第2次降下作戦までは主力ユニットとして十分使える。

MS-06 ZAKU II F



ザクII-F型

ザクII

センサー C

耐久力 48

運動性 15

移動力 5

最大格闘 300

戦闘消費 15/22

移動消費 2

補給数 3

地形 陸 山 砂 空 水 潜

移動消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

武器 1 2 3 4

バズーカ 12 125 158

C武器 25 125 158

C武器

期間	資金	資源	制空	制海	制陸
2	200	400	ナン	0	0

このMSが生産できるようになったらC型の生産は打ち切る。宇宙と地上で活用できるコストパフォーマンスの高いユニットだ。武装はBにしておく。

MS-06 ZAKU II G



ザクII/G-A

ザクII初期型(シャア専用)

センサー C

耐久力 65

運動性 30

移動力 6

最大格闘 300

戦闘消費 32

移動消費 2

補給数 1

地形 陸 山 砂 空 水 潜

移動消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

攻撃消費 △ △ △ △ △ △

武器 1 2 3 4

バズーカ 27 125 158

C武器

期間	資金	資源	制空	制海	制陸
2	300	400	1	0	0

C型ベースの専用機だが、その性能は高い。運動性能の高さは通常の3倍となっている。S型の専用機ができるまではこのユニットに求めておこう。

MS-06 ZAKU II F



ザクII/S.M

ザクII (S・マツナガ専用)

センサー	C
耐久力	72
運動性	26
移動力	6
最大物量	300
前面消費	25
移動消費	2
補給数	1

地形 陸 山 砂 空 水 潜

移動性A	△	△	△	×	×	○
攻撃性A	△	△	△	×	×	○
攻撃性B	△	△	△	×	×	○
攻撃性C	△	△	△	×	×	○

武器	1	2	3	4
A武装	13	126	158	
B武装				
C武装				

S・マツナガ専用の機体だが、白く塗装されているのは頭と肩のみ。パイロットの腕前もあって、かなり強力なユニットとなる。

MS-06 ZAKU II F



ザクII/F.S

ザクII (J・ライデン専用)

センサー	C
耐久力	60
運動性	34
移動力	6
最大物量	300
前面消費	32
移動消費	2
補給数	1

地形 陸 山 砂 空 水 潜

移動性A	△	△	△	×	×	○
攻撃性A	△	△	△	×	×	○
攻撃性B	△	△	△	×	×	○
攻撃性C	△	△	△	×	×	○

武器	1	2	3	4
A武装	27	126	158	
B武装				
C武装				

頭部に飾りがあるが、ベースはF型。性能は各段にあっており、運動性能は2倍強になっている。攻撃力の高いVバズーカを装備しているのも心強い。

MS-06 ZAKU II J



ザクII/J型

ザクII 陸戦型

センサー	C
耐久力	58
運動性	15
移動力	5
最大物量	300
前面消費	15/22/30
移動消費	2
補給数	3

地形 陸 山 砂 空 水 潜

移動性A	△	△	△	×	×	○
攻撃性A	△	△	△	×	×	○
攻撃性B	△	△	△	×	×	○
攻撃性C	△	△	△	×	×	○

武器	1	2	3	4
A武装	12	69	125	76
B武装	26	69	125	76
C武装	72	69		

F型を地上用に改良したMS。マゼラアタックの開発がすすんでいれば武装Cに換装でき、遠距離攻撃や対空攻撃が可能になる。優秀なユニット。

MS-06 ZAKU II S



ザクII-S型

ザクII カスタム

センサー	B
耐久力	70
運動性	20
移動力	6
最大物量	320
前面消費	20/30
移動消費	3
補給数	1

地形 陸 山 砂 空 水 潜

移動性A	△	△	△	×	×	○
攻撃性A	△	△	△	×	×	○
攻撃性B	△	△	△	×	×	○
攻撃性C	△	△	△	×	×	○

武器	1	2	3	4
A武装	14	21	127	158
B武装	28	33	127	158
C武装				

指揮官用にチューニングされたザク。専用機を持たないキャラクターはなるべくこのMSに乗せたい。もちろん武器はBにしておく。

MS-06 ZAKU II S



ザクII S/C.A

ザクII カスタム (シャア専用)

センサー	B
耐久力	80
運動性	40
機動力	7
最大物量	320
総動消費	30
移動消費	3
機成数	1

地形	海	山	砂	雪	水	機
移動性能	△	△	△	△	X	X
攻撃性能A	△	△	△	△	X	△
攻撃性能B	△	△	△	△	X	△
攻撃性能C	△	△	△	△	X	△
武装	1	2	3	4		
大気圏	29	33	126	159		
大気圏	△	△	△	△		
C試案	△	△	△	△		

“赤い彗星”の機体としてはもっとも有名。このMSもF型の3倍近い運動性を持っている。シャアがいないときには別のパイロットを乗せておこう。

MS-06 ZAKU II S



ザクII S/D.L

ザクII カスタム (ドスル専用)

センサー	B
耐久力	100
運動性	24
機動力	6
最大物量	320
総動消費	30
移動消費	3
機成数	1

地形	海	山	砂	雪	水	機
移動性能	△	△	△	△	X	△
攻撃性能A	△	△	△	△	X	△
攻撃性能B	△	△	△	△	X	△
攻撃性能C	△	△	△	△	X	△
武装	1	2	3	4		
大気圏	14	21	126	159		
大気圏	△	△	△	△		
C試案	△	△	△	△		

開始直後の最強ユニット。ドスルの能力と合いまって耐久も高い数値を示す。宇宙の連邦軍戦艦を端から撃沈していける。降下作戦に参加させてもらい。

MS-06D



ザクII 砂漠型

デザートザクタイプ

センサー	C
耐久力	80
運動性	15
機動力	5
最大物量	300
総動消費	30
移動消費	2
機成数	3

地形	海	山	砂	雪	水	機
移動性能	△	△	△	X	X	△
攻撃性能A	△	△	△	X	X	△
攻撃性能B	△	△	△	X	X	△
攻撃性能C	△	△	△	X	X	△
武装	1	2	3	4		
大気圏	15	63	126	76		
大気圏	△	△	△	△		
C試案	△	△	△	△		

砂漠戦用に改良されたザク。遠距離攻撃もできるが局地戦用のMSなので活躍の場が少ない。J型があれば開発しなくてもかまわないだろう。

MS-06K



ザクII K型

ザクキャノン

センサー	B
耐久力	55
運動性	10
機動力	4
最大物量	300
総動消費	30
移動消費	2
機成数	3

地形	海	山	砂	雪	水	機
移動性能	△	△	△	X	X	△
攻撃性能A	△	△	△	X	X	△
攻撃性能B	△	△	△	X	X	△
攻撃性能C	△	△	△	X	X	△
武装	1	2	3	4		
大気圏	71	22	74			
大気圏	△	△	△			
C試案	△	△	△			

遠距離攻撃用というよりも対空攻撃にしたい。デザートザク同様にJ型があれば開発する必要はまるでないMS。コレクション用ユニットだ。

MS-06M



ザクM型

ザクマリンタイプ

センサー	C
耐久力	40
運動性	B
移動力	5
最大高度	300
機関消費	25
移動消費	2
補給量	3

地形	山	山	砂	雪	空	水	陸
移動適性	△	△	△	△	×	×	△
攻撃適性A	△	△	△	△	×	×	△
攻撃適性B	△	△	△	△	×	×	△
攻撃適性C	△	△	△	△	×	×	△

武器	1	2	3	4
光束銃	76	3		
光束銃				
C光束				

水中用に改良されたザク。ほかの水中用MSを早く開発したければ開発してもいいが、できれば無視したいユニット。コレクション用。

MS-06T



ザクT型

ザクタンク

センサー	C
耐久力	30
運動性	S
移動力	4
最大高度	250
機関消費	25
移動消費	1
補給量	3

地形	山	山	砂	雪	空	水	陸
移動適性	△	△	△	△	×	×	△
攻撃適性A	△	△	△	△	×	×	△
攻撃適性B	△	△	△	△	×	×	△
攻撃適性C	△	△	△	△	×	×	△

武器	1	2	3	4
光束銃	71	1		
光束銃				
C光束				

破壊されたザクをマゼラベースとくっつけたMS? 生産コストは安い。開発生産する理由はまるで見つからない。これもコレクション用ユニット。

MS-06 ZAKU II R1



ザクII R1型

高機動型ザク

センサー	B
耐久力	60
運動性	25
移動力	7
最大高度	320
機関消費	25/38
移動消費	3
補給量	3

地形	山	山	砂	雪	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	×	×	×
攻撃適性A	×	×	×	×	×	×	×
攻撃適性B	×	×	×	×	×	×	×
攻撃適性C	×	×	×	×	×	×	×

武器	1	2	3	4
光束銃	16		127	158
光束銃	30		127	158
C光束				

F型に比べ運動性と耐久力、さらに移動力が格段に上昇している。開発後すぐにR-1Aの開発が提案されるので生産する必要はない。

MS-06 ZAKU II R1A



ザクII R1A型

高機動型ザク改良型

センサー	B
耐久力	65
運動性	28
移動力	7
最大高度	350
機関消費	25/38
移動消費	3
補給量	3

地形	山	山	砂	雪	空	水	陸
移動適性	×	×	×	×	×	×	×
攻撃適性A	×	×	×	×	×	×	×
攻撃適性B	×	×	×	×	×	×	×
攻撃適性C	×	×	×	×	×	×	×

武器	1	2	3	4
光束銃	16		127	158
光束銃	30		127	158
C光束				

R1型からさらに耐久力と運動性のおがったMS。これもまたすぐにR2型の開発が提案されるが、生産コストと相照して生産してもいい。

MS-06 ZAKU II R2



ザクII-R2型

高機動型ザク後期型

センサー	B
耐久力	80
運動性	32
移動力	8
最大高度	400
戦闘消費	40/56
移動消費	4
補給数	3

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動可能	X	X	X	○	X	X
攻撃可能A	X	X	X	○	X	X
攻撃可能B	X	X	X	○	X	X
攻撃可能C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	17	21	127	158
実弾	31	33	127	158
C実弾	—	—	—	—

このユニットが開発される頃には、リック・ドムも開発できるはず。移動力を重視するならこちらだが、リック・ドムの方が優秀なユニットといえよう。

MS-06 ZAKU II R1



ザクII-R1型

高機動型ザク(5・マンナガ専用)

センサー	B
耐久力	80
運動性	40
移動力	8
最大高度	320
戦闘消費	35
移動消費	3
補給数	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動可能	X	X	X	○	X	X
攻撃可能A	X	X	X	○	X	X
攻撃可能B	—	—	—	—	—	—
攻撃可能C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	18	21	128	159
実弾	—	—	—	—
C実弾	—	—	—	—

白狼専用では最終のMS。R2型に匹敵する性能を持つがバズーカを装備できないのがとても残念だ。ただ開発費が安いので、作っておきたいユニットである。

MS-06 ZAKU II R1A



ザクII-R1A型

高機動型ザク(黒い三連星専用)

センサー	B
耐久力	65
運動性	44
移動力	8
最大高度	350
戦闘消費	42
移動消費	3
補給数	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動可能	X	X	X	○	X	X
攻撃可能A	X	X	X	○	X	X
攻撃可能B	—	—	—	—	—	—
攻撃可能C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	32	33	128	159
実弾	—	—	—	—
C実弾	—	—	—	—

開発される頃、黒い三連星は地上にいる場合が多い。宇宙にいるなら開発してもいいだろう。リック・ドムができるまでのユニットだ。

MS-06 ZAKU II R2



ザクII-R2 J.R

高機動型ザク(J・ライデン専用)

センサー	B
耐久力	90
運動性	46
移動力	8
最大高度	400
戦闘消費	82
移動消費	4
補給数	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動可能	X	X	X	○	X	X
攻撃可能A	X	X	X	○	X	X
攻撃可能B	—	—	—	—	—	—
攻撃可能C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	34	38	128	159
実弾	—	—	—	—
C実弾	—	—	—	—

このMSを作る気がなければザクII-R2型は無理に開発しなくてもいい。J・ライデン専用のゲルググB型ができるまではこのユニットに委せておく。

MS-06 ZAKU II RD4



ザクII-RD4型

宇宙用高機動試験型ザク

センサー	B
耐久力	70
運動性	32
格闘力	7
最大機高	350
展開消費	35
移動消費	5
機成数	1

地形	山	山	砂	雪	水	陸
移動能力	×	×	×	×	×	×
攻撃能力A	×	×	×	×	×	×
攻撃能力B	—	—	×	×	×	×
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A試薬	14	—	127	158
B試薬	—	—	—	—
C試薬	—	—	—	—

リック・ドムを開発するためだけに必要なMS。ユニットとしての魅力はなにもないので開発がすんだら廃棄しかまわない。

MS-06 ZAKU II FZ



ザクII-FZ型

ザクII改

センサー	B
耐久力	80
運動性	20
格闘力	5
最大機高	350
展開消費	90
移動消費	3
機成数	3

地形	山	山	砂	雪	水	陸
移動能力	×	×	×	×	×	×
攻撃能力A	×	×	×	×	×	×
攻撃能力B	—	—	×	×	×	×
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A試薬	20	23	127	158
B試薬	—	—	—	—
C試薬	—	—	—	—

終盤になって開発できるザク。ゲルググまで開発可能な頃では性能的にもはや辛い。開発する必要はない。ザクコレクションの最後を飾りくるユニット。

MS-06 ZAKU II A



ザクII-A(NC)

ザクII(精進型)

センサー	C
耐久力	75
運動性	16
格闘力	4
最大機高	300
展開消費	100
移動消費	2
機成数	1

地形	山	山	砂	雪	水	陸
移動能力	×	×	×	×	×	×
攻撃能力A	×	×	×	×	×	×
攻撃能力B	—	—	×	×	×	×
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A試薬	40	—	125	158
B試薬	—	—	—	—
C試薬	—	—	—	—

非常に高い攻撃力と貧弱な耐久力を持っている。長い射程を生かしての一撃離脱が得意な運用方法だ。味方ユニットで壁を作ってから攻撃するように。

MS-07A



グフA型

グフ(先行量産型)

センサー	C
耐久力	70
運動性	18
格闘力	6
最大機高	320
展開消費	30
移動消費	2
機成数	3

地形	山	山	砂	雪	水	陸
移動能力	×	×	×	×	×	×
攻撃能力A	×	×	×	×	×	×
攻撃能力B	—	—	×	×	×	×
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A試薬	28	78	129	—
B試薬	—	—	—	—
C試薬	—	—	—	—

地上での戦闘を目的にザクをパワーアップしたMS。J型よりも砂漠に対する適性がある。ジムが相手なら簡単に蹴散らせる。

MS-07B P



グフBタイプ

プロトタイプグフ

センサー	B
耐久力	98
運動性	26
移動力	6
最大高度	350
戦闘消費	40
移動消費	2
製造数	1

地形	陸	山	砂	宙	水	機
移動性能				X	X	X
攻撃性能A				X	△	X
攻撃性能B						
攻撃性能C						
武器	1	2	3	4		
光束	55	130	131			
近接						
C近接						

専用機ではないがランバールを乗せたいMS。格闘性能を発揮させる意味もあるが、なによりあの名台詞を喋ってくれるのが魅力。

MS-07B



グフB型

グフ

センサー	C
耐久力	85
運動性	22
移動力	6
最大高度	350
戦闘消費	35
移動消費	2
製造数	3

地形	陸	山	砂	宙	水	機
移動性能				X	X	X
攻撃性能A				X	△	X
攻撃性能B						
攻撃性能C						
武器	1	2	3	4		
光束	54	130				
近接						
C近接						

プロトタイプより性能は落ちるが頼りになるMS。ただ、開発費を節約したい場合はグフシリーズは開発せず、一気にドムまで行こう。

MS-07C



グフC型

グフ重装型

センサー	C
耐久力	100
運動性	12
移動力	4
最大高度	350
戦闘消費	35
移動消費	3
製造数	3

地形	陸	山	砂	宙	水	機
移動性能				X	X	X
攻撃性能A				△	△	X
攻撃性能B						X
攻撃性能C						
武器	1	2	3	4		
光束	56	58	158			
近接						
C近接						

両腕にマシンガンを装備したためヒートロッドがなくなっている。格闘戦向きでなくなってしまうグフ。移動力も低いので開発生産の必要はない。

MS-07H



グフH型

グフ飛行試作型

センサー	C
耐久力	60
運動性	32
移動力	7
最大高度	350
戦闘消費	50
移動消費	4
製造数	3

地形	陸	山	砂	宙	水	機
移動性能	△	△	△	X	X	X
攻撃性能A	△	△	△	X	△	X
攻撃性能B						
攻撃性能C						
武器	1	2	3	4		
光束	35	58				
近接						
C近接						

移動力が高いが、犠牲にした部分が大きすぎるグフ。飛行試作型だが、空を飛ぶことはできず、対空戦も強くない。グフはB型が一番使いやすい。

MS-09



ドム

ドム

センサー	8
耐久力	120
運動性	25
移動力	7
最大出力	400
戦闘消費	50
移動消費	3
補給数	3

地形	山	山	山	山	山	山
移動性	○	○	○	○	○	○
攻撃性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性B	△	△	△	△	△	△
攻撃性C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
対空	36	51	133	152
対地	—	—	—	—
対空	—	—	—	—

すべての性能が高く、とにかく役に立つMS。生産すれば戦局は間違いなく有利になる。コストパフォーマンスの高さは全MS中No.1。

MS-09R



リック・ドム

リック・ドム

センサー	8
耐久力	120
運動性	25
移動力	7
最大出力	400
戦闘消費	50
移動消費	3
補給数	3

地形	山	山	山	山	山	山
移動性	×	×	×	×	×	×
攻撃性A	×	×	×	×	×	×
攻撃性B	×	×	×	×	×	×
攻撃性C	×	×	×	×	×	×

武器	1	2	3	4
対空	36	51	133	152
対地	—	—	—	—
対空	—	—	—	—

ドムと同じく非常に優秀なMS。宇宙用なのでドムほど移動性能の高さは実感できない。地上も宇宙も主力MSをドムにして固めればどんな敵でも対処できる。

MS-09G



ドワッジ

ドワッジ

センサー	8
耐久力	130
運動性	20
移動力	5
最大出力	450
戦闘消費	55
移動消費	3
補給数	3

地形	山	山	山	山	山	山
移動性	×	×	×	×	×	×
攻撃性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性B	△	△	△	△	△	△
攻撃性C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
対空	37	51	134	153
対地	—	—	—	—
対空	—	—	—	—

ドムをパワーアップしたMSだが、残念ながら移動力が減ってしまった。ドムから切り替えられる余裕があれば地上の主戦力として使う。

MS-09GH



ドワッジ改

ドワッジ改

センサー	8
耐久力	175
運動性	35
移動力	6
最大出力	500
戦闘消費	80
移動消費	4
補給数	1

地形	山	山	山	山	山	山
移動性	×	×	×	×	×	×
攻撃性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性B	△	△	△	△	△	△
攻撃性C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
対空	45	51	134	153
対地	—	—	—	—
対空	—	—	—	—

カスタム機のための性能はドワッジ以上。遠距離攻撃武器と足の速さで攻撃可能範囲も非常に広い。地球に配備させるパイロットはこのユニットに乗せたい。

MS-14A



ゲルググA型

ゲルググ

センサー	B
耐久力	150
運動性	30
移動力	7
最大重量	400
機関消費	45
移動消費	3
補給数	3

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性B	△	△	△	△	△	△
攻撃性C	△	△	△	△	△	△
武器	1	2	3	4		
光束	41		141			
熱兵器						
C兵器						

量産型MSでは最高の性能を持っている。ジムスナイパーⅡを食い止めるためにも必要なユニット。地上でも使用できるが、地上はドムに任せる。

MS-14B



ゲルググB型

高機動型ゲルググ

センサー	B
耐久力	160
運動性	42
移動力	8
最大重量	420
機関消費	60
移動消費	5
補給数	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性B	△	△	△	△	△	△
攻撃性C	△	△	△	△	△	△
武器	1	2	3	4		
光束	59	44	142			
熱兵器						
C兵器						

ゲルググの移動力と運動性を上げて、遠距離攻撃武器を装備させたMS。ケンプファーができるまでのパイロット用ユニットとして使うのがいい。

MS-14C



ゲルググキャノン

ゲルググキャノン

センサー	A
耐久力	170
運動性	30
移動力	5
最大重量	420
機関消費	65
移動消費	3
補給数	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性B	△	△	△	△	△	△
攻撃性C	△	△	△	△	△	△
武器	1	2	3	4		
光束	46	44	141	64		
熱兵器						
C兵器						

支援攻撃型のMSだが、ビームナゲナタも装備しているので格闘戦でもできる。移動力が低いので、B型があればいいだろう。

YMS-14



ゲルググS

ゲルググ(初級生産型)

センサー	B
耐久力	185
運動性	36
移動力	7
最大重量	400
機関消費	50
移動消費	4
補給数	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性A	△	△	△	△	△	△
攻撃性B	△	△	△	△	△	△
攻撃性C	△	△	△	△	△	△
武器	1	2	3	4		
光束	42		142	144		
熱兵器						
C兵器						

A型のために開発するMS。性能は高くB型同様パイロット用のユニットとして使うのがいい。耐久力が濃しければB型よりこちらを選ぶ。

YMS-14



ゲルダグ/C.A

ゲルググ(シャア専用)

センサー	B
耐久力	195
運動性	50
移動力	8
最大砲矢	400
射撃速度	90
移動消費	4
補給数	1

地形	海	山	砂	雪	水	陸
移動性能	△	△	△	△	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
光束	43	—	143	144
実装	—	—	—	—
C実装	—	—	—	—

S型以上の耐久力とB型以上の運動性を持つMS。武器の攻撃力も格段に高くなっている。シャアのキャラクター能力があればガンダムに対抗できる。

MS-14B



ゲルダグ/J-R

高機動型ゲルググ(ジャイランツ専用)

センサー	B
耐久力	180
運動性	52
移動力	9
最大砲矢	420
射撃速度	60
移動消費	5
補給数	1

地形	海	山	砂	雪	水	陸
移動性能	△	△	△	△	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
光束	60	44	142	—
実装	—	—	—	—
C実装	—	—	—	—

耐久力と攻撃力でシャア専用に一步譲るものの、高い運動性で移動力を駆使して広い攻撃範囲を持っている。実弾兵器を装備した珍しいゲルググ。

YMS-14



ゲルダグ/A.G

ゲルググ(アナベル・ガトー専用)

センサー	B
耐久力	210
運動性	45
移動力	8
最大砲矢	400
射撃速度	90
移動消費	4
補給数	1

地形	海	山	砂	雪	水	陸
移動性能	△	△	△	△	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
光束	43	—	143	144
実装	—	—	—	—
C実装	—	—	—	—

*ソロモンの悪夢*専用のMS。シャア専用に比べて運動性よりも耐久力が重視されている。ガトーのキャラクター能力があればガンダムに対抗できる。

MS-15



ギャン/タイプ

ギャン

センサー	B
耐久力	220
運動性	38
移動力	6
最大砲矢	350
射撃速度	40
移動消費	3
補給数	1

地形	海	山	砂	雪	水	陸
移動性能	△	△	△	△	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
光束	77	—	138	140
実装	—	—	—	—
C実装	—	—	—	—

ビームサーベルの威力が飛び抜けて高い格闘用MS。スタノクさせたら前列に配置させるといい。ランバールやS・マツナガを乗せたいユニット。

MS-15



ギャン

ギャン (量産型)

センサー	B
耐久力	120
運動性	28
移動力	5
最大物量	350
戦闘消費	30
移動消費	3
補正値	3

機体	山	空	本	機
移動性能	△	×	×	△
攻撃性能A	△	△	×	△
攻撃性能B	△	△	×	△
攻撃性能C	△	△	×	△
武器	1	2	3	4
威力	77	138		
威力				
C値				

攻撃力が高いが、総合的なバランスでゲルググは劣るが、ドムにすら追いつけないMS。ギャンは量産する必要がない。

MS-18E



ケンパー

ケンパー

センサー	A
耐久力	260
運動性	55
移動力	9
最大物量	380
戦闘消費	70
移動消費	5
補正値	1

機体	山	空	本	機
移動性能	△	×	×	△
攻撃性能A	△	△	×	△
攻撃性能B	△	△	×	△
攻撃性能C	△	△	×	△
武器	1	2	3	4
威力	39	75	139	79
威力				
C値				

専用機を持っているキラクターさえも乗せなくなるほどの性能を持つ。欠点はすべて実弾武器なので物資の消費が大きいこと。こまめに補給したい。

MS-08TX



イフリートTX

イフリート改(EXAM)

センサー	A
耐久力	250
運動性	45
移動力	5
最大物量	450
戦闘消費	50
移動消費	5
補正値	1

機体	山	空	本	機
移動性能	△	×	×	△
攻撃性能A	△	△	×	△
攻撃性能B	△	△	×	△
攻撃性能C	△	△	×	△
武器	1	2	3	4
威力	60	70	136	
威力				
C値				

ケンパーに迫る性能を持っているが、機数制限と宇宙で使えないのが欠点。ギャンPタイプと一緒にボゴタの拠点守衛を任せるといい。

MSM-03



ゴッグ

ゴッグ

センサー	B
耐久力	100
運動性	10
移動力	4
最大物量	500
戦闘消費	50
移動消費	5
補正値	3

機体	山	空	本	機
移動性能	△	×	×	△
攻撃性能A	△	△	×	△
攻撃性能B	△	△	×	△
攻撃性能C	△	△	×	△
武器	1	2	3	4
威力	110	93	145	
威力				
C値				

アクアジムなど陸地にしない性能を持った本機専用MS。ヘルファストからわいてくる潜水艦の攻撃にあたるるといい。

MSM-03C



ハイゴック

ハイゴック

センサー	B
耐久力	70
運動性	28
移動力	7
最大速度	350
機関消費	35
移動消費	3
補給数	3

地形	陸	山	砂	宙	水	陸
移動速度	△	△	△	X	X	△
攻撃適性A	△	△	△	X	△	△
攻撃適性B	△	△	△	△	△	△
攻撃適性C	△	△	△	△	△	△

初期	最大	消費	移動	補給	補給
3	600	650	ナン	○	○

ゴックより安価で温かに保たれた性能を持つ。ただし、このMSが開発できる頃には地上には用はなくなっているだろう。

MSM-04



アッガイ

アッガイ

センサー	B
耐久力	60
運動性	18
移動力	6
最大速度	300
機関消費	20
移動消費	2
補給数	3

地形	陸	山	砂	宙	水	陸
移動速度	△	△	△	X	X	△
攻撃適性A	△	△	△	X	X	△
攻撃適性B	△	△	△	△	△	△
攻撃適性C	△	△	△	△	△	△

初期	最大	消費	移動	補給	補給
2	250	350	ナン	○	○

安価ではあるが、性能が低すぎるため開発生産する必要はない。水陸両用MSは全部で6~9ユニットあれば十分。アッガイのXはいる余地はない。

MSM-07



ズゴック

ズゴック

センサー	B
耐久力	90
運動性	22
移動力	6
最大速度	350
機関消費	50
移動消費	3
補給数	3

地形	陸	山	砂	宙	水	陸
移動速度	△	△	△	X	X	△
攻撃適性A	△	△	△	X	△	△
攻撃適性B	△	△	△	△	△	△
攻撃適性C	△	△	△	△	△	△

初期	最大	消費	移動	補給	補給
3	600	700	ナン	○	○

陸上での移動力がゴックより高いため海洋地帯の拠点制圧にむいている。制圧が終わったらゴックとともに潜水艦迎撃に向かわせる。

MSM-07S



ズゴックカスタム

ズゴックカスタム

センサー	B
耐久力	120
運動性	26
移動力	6
最大速度	350
機関消費	40
移動消費	3
補給数	1

地形	陸	山	砂	宙	水	陸
移動速度	△	△	△	X	X	△
攻撃適性A	△	△	△	X	△	△
攻撃適性B	△	△	△	△	△	△
攻撃適性C	△	△	△	△	△	△

初期	最大	消費	移動	補給	補給
3	600	700	ナン	○	○

陸上でも高い能力を維持できるようになったズゴック。ただし編成数は1機なので戦況はスタックさせてからにしたい。

MSM-07S



ズゴック/人

ズゴック(シャア専用)

センサー	B
耐久力	140
運動性	40
移動力	7
最大速度	350
戦闘消費	40
移動消費	3
補給力	1

地形	陸	海	山	砂	宙	空	本	陸
移動性能	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△	△	△

シャア専用のズゴック。イベントによっては開発しなくても手に入られる。強力なMSだが、シャアに水中戦をさせるのはもったいない。

MSM-07E



ズゴックE

ズゴックE

センサー	A
耐久力	150
運動性	30
移動力	7
最大速度	350
戦闘消費	45
移動消費	3
補給力	3

地形	陸	海	山	砂	宙	空	本	陸
移動性能	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△	△	△

量産機でありながらシャア専用ズゴックに迫る性能を持つ。しかも組成数は3機なので強力なユニット。ただ、開発する頃は地上に用はない。

MSM-10



ゾグ

ゾグ

センサー	A
耐久力	300
運動性	15
移動力	9
最大速度	600
戦闘消費	80
移動消費	5
補給力	1

地形	陸	海	山	砂	宙	空	本	陸
移動性能	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△	△	△

開発生産する必要はなし。イベントによって手に入れたら支援用として使おう。耐久力とメガ粒子砲の攻撃力だけはガンダム級の性能。

MSN-02



ジオング

ジオング

センサー	A
耐久力	280
運動性	60
移動力	9
最大速度	600
戦闘消費	70
移動消費	5
補給力	1

地形	陸	海	山	砂	宙	空	本	陸
移動性能	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△	△	△

NT専用のMS。NT以外のキャラクターも乗せられるが、その場合は有線攻撃を行わない。生産コストは高いが、ガンダムに対抗できる性能を持っている。

MSN-02



Pジンダ

パーフェクトジオング

センサー	A	地形	山	砂	空	水	陸
耐久力	400	移動範囲A	△	△	△	×	△
運動性	45	攻撃範囲A	△	△	△	×	△
移動力	8	攻撃範囲B	△	△	△	×	△
最大速度	600	攻撃範囲C	△	△	△	×	△
戦闘消費	80	武器	1	2	3	4	
移動消費	6	MSA	112	113	82	113	
補給力	1	B攻撃					
		C攻撃					

100%完成したジオング本来の姿。耐久力が格段に高くなり、とりあえず地上でも戦えるようになった。NTを乗せれば圧倒的な攻撃力を示してくれる。

MSN-02



ジオング・ヘッド

ジオング(頭部)

センサー	A	地形	山	砂	空	水	陸
耐久力	30	移動性	×	×	×	×	×
運動性	60	攻撃範囲A	×	×	×	×	×
移動力	10	攻撃範囲B	×	×	×	×	×
最大速度	150	攻撃範囲C	—	—	—	—	—
戦闘消費	20	武器	1	2	3	4	
移動消費	1	MSA	113	—	—	—	
補給力	1	MSB	—	—	—	—	
		MSD	—	—	—	—	

ジオングは撃破されるとこのユニットを残す。この状態で攻撃を受けたらシャアといえどあす術がない。移動力を生かして戦線から脱出するべきだ。

RX-79BD-2



BD-2/VS

ブルーディスティニー2号機にムスリ

センサー	A	地形	山	山	砂	空	水	陸
耐久力	290	移動性	△	△	×	×	×	×
運動性	52	攻撃範囲A	△	△	×	×	×	×
移動力	7	攻撃範囲B	△	△	×	×	×	×
最大速度	450	攻撃範囲C	△	△	×	×	×	×
戦闘消費	100	攻撃範囲D	△	△	×	×	×	×
移動消費	5	武器	1	2	3	4		
補給力	1	MSA	9	6	137	4		
		MSB						
		MSD						

BD-2をニムバス専用に改修したMS。BD-2より耐久と運動性がわずかにあがっているが、移動力が2も減っている。ボゴタの守備強化にまわしたい。



ジオン軍のガンダム

ジオン軍が開発できる(敵国開発プランの入手は除く)ガンダムはBD-2とBD-2/VSの2種類。残念ながらBD-3を開発することはできない。イベントで深追いすると、この2種類すらも開発できなくなってしまう。

MA

モビルアーマー



全兵器中、最大の攻撃力と最高の耐久力を持つ要塞攻略用のビッグザムや、水中戦用のグラブロ、さらにはNT専用機のブラウ・プロやエルメスなど、ジオン軍のMAはすべて局地戦を想定して開発されているため種類が多い。

その中でもっとも役立つのはアッザムだろう。地形的な制約の多い地球で、飛行能力を持っているユニットは非常に有利。海上から遠距離攻撃を行うなどの、戦術的な使い方を数多くできるのが特徴のMAだ。

MAX-03



アッザム

アッザム

センサー	A
耐久力	600
運動性	15
移動力	4
最大砲撃	800
戦闘消費	90
移動消費	6
補給量	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動可能	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲A	○	○	○	X	○	○
攻撃範囲B	—	—	—	—	—	—
攻撃範囲C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
威力	114	80	—	—
威力	—	—	—	—
C威力	—	—	—	—

アッザムリーダーと高い耐久力が心強いMA。重要拠点の防御と戦略に最適なユニットだ。飛行しながら移動するので地形による影響も受けない。

MA-04X



ザクレロ

ザクレロ

センサー	B
耐久力	300
運動性	35
移動力	8
最大砲撃	500
戦闘消費	60
移動消費	5
補給量	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動可能	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲A	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲B	—	—	—	—	—	—
攻撃範囲C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
威力	106	84	150	—
威力	—	—	—	—
C威力	—	—	—	—

開発する理由はあるが生産する必要はない。安価なMAはそれなりの効果しか期待できないので開発したら廃棄してしまおう。

MA-05



ビッグロ

ビッグロ

センサー	A
耐久力	400
運動性	48
移動力	10
最大砲撃	600
戦闘消費	60
移動消費	7
補給量	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動可能	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲A	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲B	—	—	—	—	—	—
攻撃範囲C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
威力	115	85	154	—
威力	—	—	—	—
C威力	—	—	—	—

10の移動力が最大の魅力。射程の長さも加わって広い攻撃範囲を持っている。囲まれると強いので一撃離脱を心がける。

MAM-07



グップロ

クラブロ

センサー A

耐久力 700

運動性 25

移動力 8

最大機動 700

戦闘消費 70

移動消費 5

編成数 1

地形 陸 山 砂 雪 空 水 陸

移動消費 X X X X X X X

攻撃消費 A X X X X X X

攻撃消費 B X X X X X X

攻撃消費 C X X X X X X

武器 1 2 3 4

A武器 95 91 155

B武器

C武器

約集	機体	機動	機体	機体	機体
4	2500	4000	ナシ	X	X

水中戦用のMAだが、開発の必要はない。クラブロを開発するぐらいなら搭載能力のあるマノドアングラーの生産をしたい。

MA-08



ビグザム

ビグザム

センサー A

耐久力 999

運動性 10

移動力 4

最大機動 999

戦闘消費 255

移動消費 10

編成数 1

地形 陸 山 砂 雪 空 水 陸

移動消費 X X X X X X X

攻撃消費 A X X X X X X

攻撃消費 B X X X X X X

攻撃消費 C X X X X X X

武器 1 2 3 4

A武器 120 121

B武器

C武器

約集	機体	機動	機体	機体	機体
5	999	999	ナシ	X	X

全兵器中最強の攻撃力と、最大の耐久力を持つ強力なMA。攻撃を外すと大量の物資が無駄になってしまう。必ず命中率が高くなるキャラクターを乗せること。

MAN-03



ブッパ・プロ

ブッパ・プロ

センサー A

耐久力 500

運動性 35

移動力 9

最大機動 700

戦闘消費 80

移動消費 6

編成数 1

地形 陸 山 砂 雪 空 水 陸

移動消費 X X X X X X X

攻撃消費 A X X X X X X

攻撃消費 B X X X X X X

攻撃消費 C X X X X X X

武器 1 2 3 4

A武器 116 81

B武器

C武器

約集	機体	機動	機体	機体	機体
4	3000	5000	ナシ	X	X

NT専用MA。NTを乗せて遠距離攻撃に徹すると強力なユニット。1機あれば十分なので無理に生産はしないでいい。エルメスの開発を急ごう。

MAN-08



エルメス

エルメス

センサー A

耐久力 490

運動性 40

移動力 9

最大機動 600

戦闘消費 80

移動消費 7

編成数 1

地形 陸 山 砂 雪 空 水 陸

移動消費 X X X X X X X

攻撃消費 A X X X X X X

攻撃消費 B X X X X X X

攻撃消費 C X X X X X X

武器 1 2 3 4

A武器 117 83

B武器

C武器

約集	機体	機動	機体	機体	機体
4	5000	4000	ナシ	X	X

NT専用の最強MA。戦い方はブッパ・プロと同様。遠距離攻撃に徹するといいい。NTを乗せたときのビットによる攻撃は驚異的だ。

車両

シャリオウ



MAGELLA-ATTACK



車両ユニットは、それだけで活躍できるものではない。基本的にはMSの支援と拠点の制圧を目的に行動させる。

際立った特徴がない車両ユニットであるが、分離ができるマゼラアタックだけは別格である。さ

らに射程距離が2あるので、遠距離攻撃もできる便利なユニットなのだ。

搭載能力を持ったユニットもあるが、移動力に乏しく、輸送部隊としては活躍できないので、あてにはしない方がいい。

マゼラアタック

マゼラアタック

センサー	C	地形	森	山	砂	雪	水	陸
耐久力	15	攻撃範囲	△	△	△	△	△	△
運動性	6	攻撃範囲A	△	△	△	△	△	△
移動力	4	攻撃範囲B	△	△	△	△	△	△
最大幅員	200	攻撃範囲C	△	△	△	△	△	△
戦闘消費	20	武器	1	2	3	4		
移動消費	1	APC	73	1	163			
幅員数	6	自衛隊						
		C攻撃						

序盤戦では対地、対空に拠点制圧と太速揮し、防衛戦力としてなら終盤になっても効果を発揮する優秀なユニット。マゼラトップを分離させることができる。

MAGELLA-TOP



マゼラトップ

マゼラトップ

センサー	B	地形	森	山	砂	雪	水	陸
耐久力	5	攻撃範囲	△	△	△	△	△	△
運動性	10	攻撃範囲A	△	△	△	△	△	△
移動力	5	攻撃範囲B	△	△	△	△	△	△
最大幅員	80	攻撃範囲C	△	△	△	△	△	△
戦闘消費	8	武器	1	2	3	4		
移動消費	4	APC	73					
幅員数	6	自衛隊						
		C攻撃						

マゼラアタックから分離したユニットなのに、TINコードくらいなら十分に相手にできる戦闘機になる。オトリ部隊としても効果を発揮する。

MAGELLA-BASE



マゼラベース

マゼラベース

センサー	C	地形	森	山	砂	雪	水	陸
耐久力	10	攻撃範囲	△	△	△	△	△	△
運動性	7	攻撃範囲A	△	△	△	△	△	△
移動力	4	攻撃範囲B	△	△	△	△	△	△
最大幅員	120	攻撃範囲C	△	△	△	△	△	△
戦闘消費	12	武器	1	2	3	4		
移動消費	1	APC	73					
幅員数	6	自衛隊						
		C攻撃						

マゼラアタックからマゼラトップが分離したユニット。分離させたまま重要拠点に襲えばマゼラトップは復活し、マゼラアタックに戻る。

GALLOP



ギャロップ

ギャロップ

センサー	A
耐久力	350
運動性	5
移動力	5
最大速度	600
経路消費	50
移動消費	3
機体色	1

地形	山	砂	空	水	陸
移動性	X	X	X	X	X
攻撃機体A	X	X	X	X	X
攻撃機体B	X	X	X	X	X
攻撃機体C	X	X	X	X	X

搭載能力はあっても、移動力が低いので輸送用のユニットとしては便えない。開発生産する必要のないユニット。

DABUDE



ダブデ

ダブデ

センサー	S
耐久力	500
運動性	0
移動力	4
最大速度	850
経路消費	80
移動消費	5
機体色	1

地形	山	砂	空	水	陸
移動性	X	X	X	X	X
攻撃機体A	X	X	X	X	X
攻撃機体B	X	X	X	X	X
攻撃機体C	X	X	X	X	X

耐久力とセンサーに優れた強戦艦。搭載数が多いが定が速いので輸送には向かない。拠点を作るつもりで好きな場所に配置しておこう。

航空

コウクウ



ジオン軍はガウができるまで航空輸送の手段がない。軍の機動力を上げるために早めに開発しておきたい。また、ドダイの運用法を研究することによって、ザクやクワを航空戦力として使うことができる。変形すれば拠点制にも

できるユニットなので、各地の拠点制に向かわせよう。

ちなみにジオン軍には純粋に戦闘機と呼べるユニットはドップしかない。また、ガルマは、専用MSを持っていないのに、専用のドップを持っている

DOPP



ドップ

ドップ

センサー	C
耐久力	10
運動性	12
移動力	5
最大速度	200
経路消費	12
移動消費	4
機体色	6

地形	山	砂	空	水	陸
移動性	X	X	X	X	X
攻撃機体A	X	X	X	X	X
攻撃機体B	X	X	X	X	X
攻撃機体C	X	X	X	X	X

ジオンの数少ない戦闘攻撃機。連邦軍は戦闘機を多く生産してくるので数をそろえて迎撃に向かわせる。カモは対空攻撃のできないデブロックとドンエスカルゴ。

DOPP



ドップ/RZ

ドップ(ガルマ・ザビ専用)

センサー	C
耐久力	25
運動性	30
移動力	6
最大高度	200
戦闘消費	15
移動消費	5
補給数	1

地形	森	山	砂	雪	空	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	×	×	×	×	×	×
攻撃性能B	—	—	—	—	—	—	—
攻撃性能C	—	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A武装	62	8	—	—
B武装	—	—	—	—
C武装	—	—	—	—

このドップを戦力として見ると非常に脆弱だが、ゲームの個性としてみれば強烈なインパクトを持っている。必ず開発しておきたい。

DODAI GA



DダイGA

ドダイGA

センサー	B
耐久力	20
運動性	8
移動力	5
最大高度	260
戦闘消費	90
移動消費	5
補給数	3

地形	森	山	砂	雪	空	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	○	○	×	×	×	○
攻撃性能B	—	—	—	—	—	—	—
攻撃性能C	—	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A武装	88	—	—	—
B武装	—	—	—	—
C武装	—	—	—	—

対地用爆撃機のため、対空戦の能力はない。爆撃機としては連邦軍のデブブロックの方が優秀だ。ドダイYSを作るためのユニット。

DODAI YS



ドダイYS/ザク

ドダイYS(ザクII陸戦型)

センサー	B
耐久力	60
運動性	8
移動力	5
最大高度	300
戦闘消費	35
移動消費	8
補給数	3

地形	森	山	砂	雪	空	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	○	○	×	×	×	○
攻撃性能B	—	—	—	—	—	—	—
攻撃性能C	—	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A武装	19	88	—	164
B武装	—	—	—	—
C武装	—	—	—	—

飛行ユニットなので移動力があり、さらに変形すれば拠点の制圧ができる。海上や離れた場所の拠点制圧部隊として活躍できる。

MS-06 ZAKU II J



ザク/ドダイYS

ザクII陸戦型(ドダイYS)

センサー	C
耐久力	60
運動性	15
移動力	5
最大高度	300
戦闘消費	15
移動消費	2
補給数	3

地形	森	山	砂	雪	空	水	陸
移動性能	—	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	—	×	×	×	×	×	×
攻撃性能B	—	—	—	—	—	—	—
攻撃性能C	—	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A武装	12	69	125	194
B武装	—	—	—	—
C武装	—	—	—	—

ドダイYSを変形させるとこのユニットとなる。ザクでの戦艦が目的ではないので拠点制圧以外に変形する必要はない。

DODAI YS



ドダイYS/ダフ

ドダイYS (ダフ)

センサー	B
耐久力	80
運動性	8
移動力	5
最大物質量	350
戦闘消費	45
移動消費	8
補給力	3

地形	山	山	砂	空	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	○	○	×	×	×	○
攻撃性能B	○	○	○	○	○	○
攻撃性能C	○	○	○	○	○	○
武器	1	2	3	4		
A武器	57	88	164			
B武器	—	—	—			
C武器	—	—	—			

機体	重量	価格	開発	開発	開発
2	450	890	ナン	×	×

基本的な運用方法はザクのそれと同じ。乗せているMSがダフになった分攻撃力が上がっている。重要拠点攻略に使ってもいいだろう。

MS-07B



ダフ/ドダイYS

ダフ(ドダイYS)

センサー	C
耐久力	80
運動性	20
移動力	6
最大物質量	350
戦闘消費	35
移動消費	2
補給力	3

地形	山	山	砂	空	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	×	×	×	×	×
攻撃性能B	×	×	×	×	×	×
攻撃性能C	×	×	×	×	×	×
武器	1	2	3	4		
A武器	64	164	130			
B武器	—	—	—			
C武器	—	—	—			

機体	重量	価格	開発	開発	開発
2	450	890	ナン	×	×

地対空で攻撃されそうになった場合は空射して、敵ユニットを攻撃する。ダフの場合は格闘性能と移動力があるので、この状態でもかなり役立つ。

RUGGUN



ルックン

センサー	B
耐久力	10
運動性	10
移動力	5
最大物質量	250
戦闘消費	12
移動消費	3
補給力	6

地形	山	山	砂	空	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	×	×	×	×	×
攻撃性能B	×	×	×	×	×	×
攻撃性能C	×	×	×	×	×	×
武器	1	2	3	4		
A武器	2	161				
B武器	—	—	—			
C武器	—	—	—			

機体	重量	価格	開発	開発	開発
1	40	90	ナン	×	×

強力なセンサーを持った飛行ユニット。重要拠点攻略に連れていけば、索敵とオトリの両方に使える。使い捨てのつもりで敵陣に飛び込ませよう。

GAW



ガウ

ガウ

センサー	A
耐久力	250
運動性	5
移動力	4
最大物質量	700
戦闘消費	80
移動消費	8
補給力	1

地形	山	山	砂	空	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	×	×	×	×	×
攻撃性能B	×	×	×	×	×	×
攻撃性能C	×	×	×	×	×	×
武器	1	2	3	4		
A武器	108	92	1			
B武器	—	—	—			
C武器	—	—	—			

機体	重量	価格	開発	開発	開発
3	3	1500	4000	ナン	×

ユニットの輸送に欠かせない攻撃空母で、重要拠点攻略の要となる。撃墜されると、資源がもったいないので戦闘はせず、輸送に徹すること。

航宙

コウチュウ



ジオン軍の航宙ユニットは、名前通りに宇宙専用の機体となっている。また、全3種類中ふたつのユニットが補助用として用意されているのだ。

スキウレ/ザクはメガ粒子砲を装備しているので、一見攻撃主体

のユニットと思うかもしれないが、実際には移動力が2しかないため、拠点などに近づいてくる敵部隊の迎撃が主な任務になる。ジッコのビーム擾乱機はビーム兵器主体の連邦軍にとって驚異となるだろう。

SUKIURE



スキウレ/ザク

スキウレ(ザクII)

センサー C

耐久力 60

運動性 B

移動力 2

最大物質量 300

総消費量 60

移動消費量 8

機体数 3

地形 陸 海 山 砂 宙 水 陸

移動可能 X X X X X X X

攻撃可能 X X X X X X X

攻撃可能 X X X X X X X

攻撃可能 X X X X X X X

武器 1 2 3 4

メガ粒子砲 107 164

メガ粒子砲

メガ粒子砲

2 500 600 ナシ X

とにかく移動力が低く、脆弱なユニットなのでまるで使えない。コレクションにするつもりなら作ってもいいが、部隊数制限の空気がもたない。

MS-06 ZAKU II



ザク/スキウレ

ザクII(スキウレ)

センサー C

耐久力 60

運動性 15

移動力 5

最大物質量 300

総消費量 15

移動消費量 2

機体数 3

地形 陸 海 山 砂 宙 水 陸

移動可能 X X X X X X X

攻撃可能 X X X X X X X

攻撃可能 X X X X X X X

攻撃可能 X X X X X X X

武器 1 2 3 4

メガ粒子砲 12 164 125 158

メガ粒子砲

メガ粒子砲

2 500 600 ナシ X

スキウレが変形したザクF型。もしスキウレを作ったのなら、移動はこの状態でいった方がいくらかましになる。

GATTLE



ガトル

ガトル

センサー C

耐久力 15

運動性 12

移動力 5

最大物質量 200

総消費量 15

移動消費量 4

機体数 6

地形 陸 海 山 砂 宙 水 陸

移動可能 X X X X X X X

攻撃可能 X X X X X X X

攻撃可能 X X X X X X X

攻撃可能 X X X X X X X

武器 1 2 3 4

メガ粒子砲 61 2

メガ粒子砲

メガ粒子砲

1 50 60 ナシ X

宇宙専用の小型機動機。開始直後に10~12ユニットほど生産し、ルナ2を囲んでしまおう。囲んだ部隊は侵略のときにそのままオトリとして使える。

JICCO



ジッコ

ジッコ

センサー	C
耐久力	40
運動性	B
移動力	5
最大砲撃	350
射撃消費	35
移動消費	5
構成数	3

地形	山	砂	雪	水	陸
対空戦	X	X	X	X	X
対空戦A	X	X	X	X	X
対空戦B					
対空戦C					

武器	1	2	3	4
対空戦	62	150		
対空戦				
対空戦				

ビーム扰乱弾を使ってビーム兵器を無効にできる。連邦軍のMSの多くは、ビーム兵器を装備しているのでかなりの戦力を低下させられる。

艦船



ジオン軍の旗艦であるグワジンには前戦艦としては最高の性能を持っている。グワジンの最大射程距離からの攻撃に反撃できる連邦軍のユニットは存在しない。生産できる1隻すべてにザビ家のキャラクターを乗せるのも、興だろう。

実際、グワジンの性能をフルに引き出せる。

ファルメルは、1隻しか生産できないことや、外観からシャア専用の戦艦だと推測できるが、残念ながら、シャアを配備しても攻撃能力は上がらない。

カンセン

PAPUA



パプア

パプア

センサー	A
耐久力	200
運動性	B
移動力	6
最大砲撃	500
射撃消費	20
移動消費	6
構成数	1

地形	山	砂	雪	水	陸
対空戦	X	X	X	X	X
対空戦A	X	X	X	X	X
対空戦B					
対空戦C					

武器	1	2	3	4
対空戦	7	161		
対空戦				
対空戦				

補給艦であるが、戦艦に対しての補給を行うことはできない。開始早々に放棄して資源にするのが正解。再利用してMSを生産しよう。

MUSAI



ムサイ(コ)

ムサイ

センサー	A
耐久力	25
運動性	B
移動力	7
最大砲撃	800
射撃消費	25
移動消費	5
構成数	1

地形	山	砂	雪	水	陸
対空戦	X	X	X	X	X
対空戦A	X	X	X	X	X
対空戦B					
対空戦C					

武器	1	2	3	4
対空戦	95	67	162	163
対空戦				
対空戦				

軽巡洋艦であるが、連邦軍のザラミスと近いユニットの搭載ができる。コムサイを分離しても搭載数と性能は全く変化しない。

FARUMERU



ファルメル(コ)

ファルメル

センサー	A
耐久力	300
運動性	16
移動力	8
最大高度	800
制空消費	30
移動消費	8
機体数	1

地形	海	山	砂	空	水	陸
移動可能	×	×	×	×	×	×
攻撃可能A	×	×	×	×	×	×
攻撃可能B	×	×	×	×	×	×
攻撃可能C	—	—	—	—	—	—

兵器	1	2	3	4
ハルバ	99	87	162	163
バズ	—	—	—	—
G兵器	—	—	—	—

ムサイ組軽巡洋艦たが性能が上がっている。機数制限があるので1隻しか生産できない。貴重ではあるが、さほど戦力になるユニットではない。

KO-MUSAI



コムサイ

コムサイ

センサー	C
耐久力	50
運動性	12
移動力	8
最大高度	300
制空消費	20
移動消費	5
機体数	1

地形	海	山	砂	空	水	陸
移動可能	×	×	×	×	×	×
攻撃可能A	×	×	×	×	×	×
攻撃可能B	×	×	×	×	×	×
攻撃可能C	—	—	—	—	—	—

兵器	1	2	3	4
ハルバ	6	—	—	—
バズ	—	—	—	—
G兵器	—	—	—	—

大気圏突入能力を持ったユニット。ムサイから分離するときの状態になる。ムサイとドッキングはできないし、廃棄しても資源にならない。

ZANJIBAL



ザンジバル

ザンジバル

センサー	S
耐久力	350
運動性	14
移動力	9
最大高度	700
制空消費	40
移動消費	10
機体数	1

地形	海	山	砂	空	水	陸
移動可能	×	×	×	×	×	×
攻撃可能A	×	×	×	×	×	×
攻撃可能B	×	×	×	×	×	×
攻撃可能C	—	—	—	—	—	—

兵器	1	2	3	4
ハルバ	100	119	162	7
バズ	—	—	—	—
G兵器	—	—	—	—

大気圏突入能力を持ち、地上の拠点制圧も行える重要なユニット。生産制限で6隻までしか生産できない。このユニットの開発は急務である。

CHIBE



チベ

チベ

センサー	S
耐久力	400
運動性	8
移動力	7
最大高度	800
制空消費	35
移動消費	9
機体数	1

地形	海	山	砂	空	水	陸
移動可能	×	×	×	×	×	×
攻撃可能A	×	×	×	×	×	×
攻撃可能B	×	×	×	×	×	×
攻撃可能C	—	—	—	—	—	—

兵器	1	2	3	4
ハルバ	101	66	162	—
バズ	—	—	—	—
G兵器	—	—	—	—

ザンジバルは地上の重要拠点攻略にまわし、宇宙はこのチベとクワジンに任せるのがいい。地球上空に配置してH.L.V.を迎撃させる。

GUVAJIN



グワジン

クワジン

センサー	5
耐久力	800
運動性	14
移動力	8
最大高度	800
機関消費	60
移動消費	10
補給力	1

地形	陸	山	砂	雪	水	機
移動能力	×	×	×	×	×	×
攻撃能力A	×	×	×	×	×	×
攻撃能力B	×	×	×	×	×	×
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	102	105	162	—
ロケット	—	—	—	—
C装置	—	—	—	—

ジオン軍の旗艦で全兵器中最長の射程と戦艦としては、最大の搭載数を誇り、戦艦ラインから地球上空への攻撃もできる。HLV迎撃MSの補給艦として使うと重宝する。

DOROSE



ドロス

ドロス

センサー	5
耐久力	999
運動性	5
移動力	5
最大高度	999
機関消費	40
移動消費	15
補給力	1

地形	陸	山	砂	雪	水	機
移動能力	×	×	×	×	×	×
攻撃能力A	×	×	×	×	×	×
攻撃能力B	×	×	×	×	×	×
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	109	162	—	—
ロケット	—	—	—	—
C装置	—	—	—	—

ビッグ・ザムさえも15機搭載できる巨大宇宙空母。大きさも最大なら、かかる開発予算と生産コストも最大。頼りになるが財政を圧迫するユニット。

U-COM



ユーコン

ユーコン

センサー	A
耐久力	350
運動性	10
移動力	9
最大高度	700
機関消費	25
移動消費	6
補給力	1

地形	陸	山	砂	雪	水	機
移動能力	×	×	×	×	×	×
攻撃能力A	×	×	×	×	×	×
攻撃能力B	×	×	×	×	×	×
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	96	89	162	—
ロケット	—	—	—	—
C装置	—	—	—	—

カリフォルニア占領後、開発できるようになる潜水艦。移動力が格段に高いので、ユニット輸送に役立つ。欠点は重要拠点でなければ補給が行えないこと。

MAD-UNGURAE



マッドアングラー

マッドアングラー

センサー	5
耐久力	500
運動性	14
移動力	8
最大高度	850
機関消費	35
移動消費	8
補給力	1

地形	陸	山	砂	雪	水	機
移動能力	×	×	×	×	×	×
攻撃能力A	×	×	×	×	×	×
攻撃能力B	×	×	×	×	×	×
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	97	90	162	—
ロケット	—	—	—	—
C装置	—	—	—	—

搭載数は非常に役立つ。連邦軍には優秀な水中攻撃用ユニットがないので潜水艦による輸送は迅速かつ安全に行えるのだ。

武器データ

No.	武器名	基本威力 (威力×1.5)	命中率	攻撃力	基本速度	射撃速度	最小射距	最大射距	対地	対空	対潜	備考
3	3レンバルカン	3	30	1	5	10	1	1				実弾系
2	バルカン	3	30	1	10	12	1	1	—	—		実弾系
3	Hバルカン	4	30	2	6	8	1	1				実弾系
4	Hバルカン	4	50	2	5	5	1	1	—	—		実弾系
5	Cミサイル	10	50	10	3	3	1	1				実弾系
6	キカンホウ	12	30	3	12	16	1	1	—	—	—	実弾系
7	キカンホウ	20	25	5	10	12	1	1				実弾系
8	キカンホウ	3	30	1	10	14	1	1	—	—	—	実弾系
9	マシンガン	50	60	5	25	30	1	1	○	—		実弾系
10	ザクマシンガン	5	40	3	5	10	1	1	—	○	—	実弾系
11	ザクマシンガン	12	40	3	12	15	1	1		○	—	実弾系
12	ザクマシンガン	10	50	3	10	12	1	1		○	—	実弾系
13	ザクマシンガン	12	50	3	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
14	ザクマシンガン	14	50	3	14	20	1	1	—	○	—	実弾系
15	ザクマシンガン	9	50	3	9	12	1	1		○	—	実弾系
16	ザクマシンガン	12	50	3	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
17	ザクマシンガン	14	50	3	14	18	1	1		○	—	実弾系
18	ザクマシンガン	12	50	3	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
19	ザクマシンガン	10	50	3	10	12	1	1	○	○	—	実弾系
20	ザクマシンガン	20	70	4	15	18	1	1	—	○	—	実弾系
21	ザクマシンガン	5	50	3	5	6	1	1				実弾系
22	ザクマシンガン	5	45	3	5	5	1	1	—	—	—	実弾系
23	ザクマシンガン	5	50	3	5	5	1	1				実弾系
24	ザクバズーカ	12	50	12	3	4	1	1	—	○	—	実弾系
25	ザクバズーカ	15	50	12	4	6	1	1		○	—	実弾系
26	ザクバズーカ	12	60	12	3	4	1	1	—	○	—	実弾系
27	ザクバズーカ	18	60	12	4	7	1	1	—	○	—	実弾系
28	ザクバズーカ	20	60	12	5	5	1	1	—	○	—	実弾系
29	ザクバズーカ	24	60	12	5	10	1	1		○	—	実弾系
30	ザクバズーカ	20	80	12	5	5	1	1	—	○	—	実弾系
31	ザクバズーカ	24	80	12	5	10	1	1	—	○	—	実弾系
32	ザクバズーカ	32	60	12	5	12	1	1		○	—	実弾系
33	ザクバズーカ	12	60	12	3	3	1	1				実弾系
34	ジャイアント・バス	32	50	24	4	7	1	1		○	—	実弾系
35	ジャイアント・バス	24	50	24	3	5	1	1		○	—	実弾系
36	ジャイアント・バス	28	50	28	3	5	1	1	—	○	—	実弾系
37	ジャイアント・バス	30	50	30	3	5	1	1		○	—	実弾系
38	ジャイアント・バス	18	50	24	2	2	1	1	—			実弾系
39	バズーカ	42	70	25	5	5	1	1		○	—	ビーム系
40	カクバズーカ	50	99	150	1	1	2	4	—	—	—	ビーム系
41	ビームライフル	24	60	18	4	5	1	1		○	—	ビーム系
42	ビームライフル	36	60	18	8	12	1	1	—	○	—	ビーム系
43	ビームライフル	48	60	18	8	14	1	1		○	—	ビーム系
44	ビームライフル	15	60	15	3	1	1	1	—	—	—	ビーム系
45	ビームカノン	37	60	28	4	7	1	2				ビーム系
46	ビームキャノン	44	50	22	5	10	1	2	—	○	—	ビーム系
47	クローバースビーム	24	80	12	5	10	1	1		○	—	ビーム系
48	クローバースビーム	26	80	12	7	12	1	1	—	○	—	ビーム系
49	ハンドビームカノン	23	70	14	5	8	1	1		○	—	ビーム系
50	ハンドビームカノン	30	80	18	5	9	1	1	—	○	—	ビーム系
51	スプレッドビーム	2	98	5	1	1	1	1				ビーム系
52	ハンドバルカン	9	40	3	9	12	1	1		○	—	実弾系
53	ハンドバルカン	16	45	4	12	15	1	1		○	—	実弾系
54	ハンドマシンガン	10	55	4	12	15	1	1	—	○	—	実弾系

武器データ

No.	武器名	基本攻撃力 (威力100%)	命中率	攻撃力	基本属性	弾頭形状	最小射角	最大射角	対地	対空	対建	備考
55	ハンドマシンガン	20	80	4	15	20	1	1	—	○	—	実弾系
56	ハンドマシンガン	16	50	4	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
57	ハンドマシンガン	16	55	4	12	15	1	1	○	—	—	実弾系
58	ハンドマシンガン	11	50	4	8	6	1	1	—	—	—	実弾系
59	ロケットランチャー	42	50	14	9	12	1	2	—	○	—	実弾系
60	ロケットランチャー	47	50	14	10	16	1	2	—	○	—	実弾系
61	ミサイルランチャー	4	30	3	4	6	1	1	—	—	—	実弾系
62	ミサイルランチャー	6	30	3	6	10	1	1	—	—	—	実弾系
63	ミサイルランチャー	5	40	5	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
64	ミサイルランチャー	10	40	10	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
65	ロケットダン	10	50	5	6	6	1	1	—	—	—	実弾系
66	ロケットダンボンド	5	45	5	4	4	1	1	—	—	—	実弾系
67	ロケットダンボンド	5	50	5	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
68	ロケットランチャー	40	50	15	6	12	1	1	—	—	—	実弾系
69	Fミサイルボンド	5	50	6	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
70	Fミサイルボンド	12	60	12	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
71	160ミリキャノン	13	45	10	4	6	1	2	—	○	—	実弾系
72	マゼタトップホウ	20	50	12	6	7	1	2	—	○	—	実弾系
73	マゼタトップホウ	12	30	12	3	3	1	2	—	○	—	実弾系
74	ビッグガン	6	45	6	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
75	ショットガン	13	80	5	8	8	1	1	—	—	—	実弾系
76	サブロケットガン	7	35	5	4	6	1	1	—	—	—	実弾系
77	シールドミサイル	27	60	5	16	20	1	1	—	—	—	実弾系
78	クラッカー	5	70	15	1	1	1	1	—	—	—	実弾系
79	バンブーファースト	20	30	30	2	2	1	1	—	—	—	実弾系
80	アッザムリーダー	17	99	50	1	1	1	1	○	—	—	精確系
81	ユウセン・ビームホウ	33	70	50	2	2	2	3	—	—	—	ビーム系
82	ユウセン・Hビーム	33	90	50	2	2	2	3	—	—	—	ビーム系
83	ビート	60	99	30	6	6	2	3	—	—	—	ビーム系
84	ミサイル[M]	12	30	12	3	6	1	3	—	—	—	実弾系
85	ミサイル[M]	15	30	15	3	6	1	3	—	—	—	実弾系
86	ミサイル[L]	20	30	20	3	6	1	3	—	—	—	実弾系
87	ミサイル[L]	16	30	16	3	6	1	3	—	—	—	実弾系
88	タイチミサイル	9	35	7	4	6	1	2	○	—	—	実弾系
89	タイチミサイル	46	45	16	9	12	1	2	○	—	—	実弾系
90	タイチミサイル	67	45	20	10	14	1	3	○	—	—	実弾系
91	ブーメランミサイル	20	70	12	5	5	1	2	○	○	○	実弾系
92	バクダン	56	30	14	12	16	1	1	○	—	○	実弾系
93	ギョウライ[S]	16	50	16	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
94	ギョウライ[S]	18	50	18	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
95	ギョウライ[L]	47	60	20	7	12	1	2	—	—	—	実弾系
96	ギョウライ[L]	25	50	25	3	5	1	2	—	—	—	実弾系
97	ギョウライ[L]	47	50	35	4	6	1	3	—	—	—	実弾系
98	シュホウ	40	50	30	4	5	2	3	—	—	—	ビーム系
99	シュホウ	45	50	36	4	5	2	3	—	—	—	ビーム系
100	シュホウ	53	50	40	4	6	2	4	—	—	—	ビーム系
101	シュホウ	53	50	40	4	7	2	4	—	—	—	ビーム系
102	シュホウ	67	50	50	4	7	2	5	—	—	—	ビーム系
103	シュホウ	33	35	25	4	7	1	2	—	○	—	ビーム系
104	シュホウ	40	35	30	4	7	1	3	—	○	—	実弾系
105	フクホウ	42	40	25	5	6	1	2	—	—	—	ビーム系
106	ビームホウ	40	40	30	4	7	1	2	—	—	—	ビーム系
107	ビームホウ	30	40	30	3	5	2	4	—	—	—	ビーム系
108	ビームホウ	40	40	30	4	6	1	3	—	—	—	ビーム系
109	ビームホウ	40	35	30	4	6	2	4	—	—	—	ビーム系

武器データ

No.	武器名	基本攻撃力 (威力×距離)	命中率	攻撃力	基本弾速	弾着距離	最小射程	最大射程	弾道	制空	対潜	備考
110	メカリュウシホウ	20	50	20	3	5	1	2	—	—	—	ビーム系
111	メカリュウシホウ	60	30	30	6	10	1	2	—	—	—	ビーム系
112	メカリュウシホウ	67	50	40	5	10	1	2	—	—	—	ビーム系
113	メカリュウシホウ	25	50	25	3	6	1	2	—	—	—	ビーム系
114	メカリュウシホウ	47	40	28	5	9	1	3	—	—	—	ビーム系
115	メカリュウシホウ	67	50	25	8	12	1	3	—	—	—	ビーム系
116	メカリュウシホウ	70	50	35	6	10	1	3	—	—	—	ビーム系
117	メカリュウシホウ	80	80	30	6	12	1	3	—	—	—	ビーム系
118	メカリュウシホウ	20	50	60	1	1	1	2	—	—	—	ビーム系
119	メカリュウシホウ	40	50	36	4	4	2	3	—	—	—	ビーム系
120	BGMメカリュウシホウ	67	99	200	1	1	2	5	—	—	—	ビーム系
121	カウサンビーム	52	60	6	26	28	1	2	—	—	—	ビーム系
122	フォノンメーザー	35	50	35	3	3	1	2	○	—	—	ビーム系
123	ヒートホーク	9	85	14	2	2	—	—	—	—	—	格闘系
124	ヒートホーク	9	85	14	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
125	ヒートホーク	12	70	16	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
126	ヒートホーク	12	70	16	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
127	ヒートホーク	13	70	20	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
128	ヒートホーク	13	70	20	2	6	—	—	—	—	—	格闘系
129	ヒートホーク	13	70	20	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
130	ヒートロッド	21	90	32	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
131	ヒートサーベル	13	60	38	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
132	ヒートサーベル	27	60	40	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
133	ヒートソード	17	75	25	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
134	ヒートソード	25	75	25	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
135	ヒートホーク[R]	33	99	100	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
136	ビームサーベル	18	75	18	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
137	ビームサーベル	21	80	32	2	6	—	—	—	—	—	格闘系
138	ビームサーベル	47	85	35	4	8	—	—	—	—	—	格闘系
139	ビームサーベル	26	80	42	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
140	ビームサーベル	15	65	45	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
141	ビームナギナタ	19	80	28	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
142	ビームナギナタ	38	60	32	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
143	ビームナギナタ	43	80	32	4	6	—	—	—	—	—	格闘系
144	ビームナギナタ	10	80	30	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
145	クロー	20	70	30	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
146	クロー	20	80	20	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
147	クロー	19	75	28	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
148	クロー	32	75	32	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
149	クロー	35	75	35	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
150	シクルアーム	15	60	45	1	2	—	—	—	—	—	格闘系
151	クロー	10	65	15	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
152	トッシンサーベル	12	80	35	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
153	トッシンサーベル	13	60	40	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
154	クロー	23	85	70	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
155	クロー	26	75	65	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
156	トッシンクロー	13	80	40	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
157	タックル	8	80	25	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
158	タックル	9	80	28	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
159	タックル	11	80	32	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
160	ビームカクランM	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ビーム機銃を生成
161	Mサンブソウチ[R]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	シフト一対多子機銃を生成
162	Mサンブソウチ[L]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	シフト一対多子機銃を生成
163	ズンリカメウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	分離可能を示す
164	ヘンゲイカメウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	変形可能を示す

開発データ

開発できる兵器 最低開発能力	兵器	開発予算	開発期間	基礎	MS	MA
ザクⅡA(ND) ———ジ	MS-06A/サイカイハブ	6000	4	10	10	10
ザクⅡ-F型-A ネ正テジ	MS-06F/コウセイノウカ	2000	4	0	0	0
ザクⅡ/S.M ———ジ	MS-06F/Pカスタム[S.M]	1000	1	0	1	0
ザクⅡ/J.R ———ジ	MS-06F/Pカスタム[J.R]	1000	1	0	1	0
ザクⅡ-F型-A ネ正テジ	MS-06J/リクセン・キョウカ	2000	4	0	0	0
ザクⅡ-S型-A ネ正——ジ	MS-06S/エース・カスタム	2000	2	0	2	0
ザクⅡS/C.A ネ正——シ	MS-06S/Pカスタム[C.A]	1000	1	0	3	0
デザートザク ネ正——ジ	MS-06D/ザバクセン・キョウカ	2000	4	0	2	0
ザクキャノン ネ正——ジ	MS-06K/シエン型・カイハブ	2000	4	0	3	0
ザクマリンタイプ ネ正——ジ	MS-06M/スイチューセン・キョウカ	2000	4	0	2	1
ザクタンク ネ正——ジ	MS-06W/ジャンクバープ・リシュウ	1000	2	0	4	2
ザクⅡ-R1-A ネ正——ジ	MS-06R-1/コウキドウ型・カイハブ	3000	6	0	5	3
ザクⅡR1A-A ネ正——ジ	MS-06R-1A/カイリウ型・カイハブ	1500	2	0	6	4
ザクⅡ-R2-A ネ正——ジ	MS-06R-2/コウセイノウカ	3500	6	0	7	6
ザクR1/S.M ———ジ	MS-06R-1/Pカスタム[S.M]	1000	1	0	6	3
ザクR1A/3S ———ジ	MS-06R-1A/Pカスタム[3S]	1000	1	0	6	4
ザクR2/J.R シ	MS-06R-2/Pカスタム[J.R]	1000	1	0	7	6
ザクⅡ-RD4 ネ正——ジ	MS-06RD4/シサク・カイハブ	3000	6	0	8	5
グラフ-A型 ネ正テジ	MS-07A/カイハブ	3000	6	0	6	0
グラフ-B型 ネ正——ジ	MS-07B/リュウサンカ	2000	4	0	7	0
グラフB/Pタイプ ネ正——ジ	YMS-07J/シサク・カイハブ	3000	6	0	6	0
グラフ-C型 ネ正——ジ	MS-07C/ソウコウ・キョウカ	2000	4	0	7	0
グラフ-H型 ネ正——ジ	MS-07H/ヒコウ型・カイハブ	2000	4	0	7	5
ドム ネ正テジ	MS-08/カイハブ	3000	6	0	8	0
リックドム ネ正テジ	MS-08R/ウチウセン・キョウカ	1500	2	0	9	0
ドワッジ ネ正——ジ	MS-09G/ザバクセン・キョウカ	3500	6	0	9	0

ルナ2攻撃作戦を実行する

ザクⅡ-F型の開発が必要

ザクⅡ-F型の開発が必要

ザクⅡ-F型の開発が必要

ザクⅡ-F型の開発が必要

ザクⅡ-S型の開発が必要

ザクⅡ-J型の開発が必要

ザクⅡ-J型の開発が必要

ザクⅡ-F型の開発が必要

ザクキャノンとマゼラ攻撃の開発が必要

ザクⅡ-F型の開発が必要

ザクⅡ-R1型の開発が必要

ザクⅡ-R1A型の開発が必要

ザクⅡ-R1型の開発が必要

ザクⅡ-R1A型の開発が必要

ザクⅡ-R2型の開発が必要

ドムの開発が必要

ザクⅡ-J型を開発すると開発に必要な技術力が低下

グラフB/Pタイプの開発が必要

グラフ-A型の開発が必要

グラフB/Pタイプの開発が必要

グラフB/Pタイプの開発が必要

グラフ-H型を開発すると開発に必要な技術力が低下

ザクⅡ-RD4の開発が必要

ドムの開発が必要

開 発 デ ー タ

開発できる兵器 開発可能能力	名称	開発予算	開発期間	需要	MS	MA
						番号
ドワッジA型 ネ正ジ	MS-09H/コウセイノウカ	4500	6	0	10	0
ゲルググA型 ネ正ジ	MS-14A/リョウサンカ	6000	8	0	12	0
ゲルググB型 ネ正ジ	MS-14B/コウキドウ型・カイハツ	3500	4	0	12	0
ゲルググキャン ネ正ジ	MS-14C/シエン型・カイハツ	3500	6	0	12	0
ゲルググS型 ネ正ジ	YMS-14/シサク・カイハツ サクⅡ-R2型を開発すると開発に必要な技術力が低下	5000	10	0	11	0
ゲルググG.A ネ正ジ	YMS-14/Pカスタム[G.A]	1500	1	0	11	0
ゲルググJ.R ネ正シ	MS-14B/Pカスタム[J.R]	1500	1	0	12	0
キャン/Pタイプ ネ正ジ	MS-15/シサク・カイハツ	5000	10	0	11	0
キャン ネ正ジ	MS-15/リョウサンカ	5000	8	0	12	0
ケンブファー ネ正ジ	MS-18E/シサク・カイハツ	8000	12	0	14	0
イフリートTX ネ正ジ	MS-06TX/EXAMトウサイ	4000	8	0	9	0
ゴッグ ネ正ジ	MSM-03/カイハツ	3000	6	0	4	3
ハイゴッグ ネ正テジ	MSM-03C/コウセイノウカ	5000	8	0	10	8
アノガイ ネ正ジ	MSM-04/カイハツ	2000	4	0	5	2
ズゴック ネ正ジ	MSM-07/カイハツ	4000	8	0	6	3
ズゴックS型 ネ正ジ	MSM-07S/エース・カスタム	3000	4	0	7	3
ズゴックG.A ネ正ジ	MSM-07S/Pカスタム[G.A]	1000	1	0	7	3
ズゴックE ネ正テジ	MSM-07E/コウセイノウカ	5000	8	0	10	6
ゾック ネ正ジ	MSM-10/シサク・カイハツ	5000	8	0	7	7
ジオング ネ正ジ	MSN-02/NTヨウ・MSカイハツ	12000	12	0	13	12
Pジオング ネ正ジ	MSN-02/カンセイ型・カイハツ	15000	8	0	15	15
アッザム ネ正ジ	MAX-03/シサク・カイハツ	5000	8	0	0	5
ザクレロ ネ正ジ	MA-04X/シサク・カイハツ	4000	8	0	0	7
ビグロ ネ正テジ	MA-05/ワチュウヨウ・MAカイハツ	5000	6	0	0	8
クラブロ ネ正ジ	MM-07/スイチュウヨウ・MAカイハツ	8000	8	0	0	9
ビグザム ネ正ジ	MA-08/タイヨウサイヨウ・MAカイハツ	18000	12	0	0	10

開発データ

開発できる兵器 開発可能機体	名称	開発予算	開発期間	基礎	MS	MA 機体
ブウ・プロ ネ正一	MAN-03/NTヨウ・MAカイバツ	8000	8	0	0	12
エルメス ネ正二	MAN-08/NTヨウ・MAカイバツ	10000	10	0	0	13
マゼラアタック ネ正一	セントウシャリョウカイバツ	1000	2	2	0	0
ギャロップ ネ正一	リクセンテイカイバツ	4000	4	3	0	0
ダブデ ネ正一	オオガタリクセンテイカイバツ	6000	6	4	0	0
ゲルググ(A.G) ネ正一	YMS-14/Pカスタム(A.G)	1500	1	0	11	0
ダブロボ ネ正一	バクケキカイバツ	2000	2	1	0	0
バブリク ネ正一	トンゲキテイカイバツ	2500	2	7	0	0
ドップ ネ正一	セントウキカイバツ	1500	2	1	0	0
ドップカスタム ネ正一	ドップ/Pカスタム(G.Z)	1000	1	2	0	0
ドダイGA ネ正一	コウゲキカイバツ	1500	2	3	0	0
ドダイYS/ザク ネ正一	ドダイウンヨウ・ケンキュウ1	1000	2	5	0	0
ドダイYS/ダブ ネ正一	ドダイウンヨウ・ケンキュウ2	1000	2	7	0	0
スクウェアザク ネ正一	MSヨウフユウホウザカイバツ	3000	4	11	0	0
ルッガン ネ正一	テイサツカイバツ	2000	2	4	0	0
ジッコ ネ正一	トンゲキテイカイバツ	2500	2	7	0	0
カウ ネ正一	コウゲキウボカイバツ	4500	6	5	0	0
ファルメル[コ] ネ正一	ムサイカイリョウ型・カイバツ	2000	2	4	0	0
ザンジバル ネ正一	キドウジュンヨウカンカイバツ	8000	8	7	0	0
ドロス ネ正一	オオガタウボカイバツ	20000	15	8	0	0
ユーコン ネ正一	センスイカンカイバツ	3000	6	5	0	0
マッドアングラ ネ正一	センスイボカンカイバツ	5000	6	6	0	0
BD-3/NS ネ正一	RX-78BD-2/Pカスタム[NS]	5000	6	10	10	10
ザクⅡ-FZ型 ネ正一	MS-06F/カイリョウ型・カイバツ	4000	8	0	13	0

UNITED NATIONS

地球連邦軍関係者名簿／地球連邦軍兵器リスト

地球連邦軍関係者名簿

連邦軍には、専用の兵器を持っているキャラクターがひとりも存在しない。しかし、ガンダムシリーズのMSには、それぞれの機体に深く関係しているパイロットがいるので、配備の際にはこだわりが生まれてくることだろう。

ホワイトベース部隊のアムロ・レイ、セイラ・マス、ミライ・ヤシマ、さらに連邦軍大尉のレビルがNT能力を持っている。残念ながらレビルとミライは、覚醒してもNT能力が0なので戦闘の際にはNT能力を発揮できない。

また、連邦、ジオンの両軍を併せて、最低の能力を持つコップがなせか大尉に収まっている



ゴップは自分の能力を自覚しているらしい。この世間のその証だ。



レビルがホワイトベースをニュータイプ部隊だと確信できたのは、彼自身のNT能力によるものかも知れない。

地球連邦軍階級章

士官		
将官	佐官	尉官
大將 	大佐 	大尉
中將 	中佐 	中尉
少將 	少佐 	少尉
准将 		

下士官・兵		
准士官	下士官	兵卒
一等准尉 	曹長 	兵長
二等准尉 	室長 	上等兵
三等准尉 	伍長 	一等兵
		二等兵

アデル(チャップ・アデル)



バニングのもと部下でモンシアなどいくつかの戦場を戦い抜いてきたパイロット。冷静沈着で、自分から撃破されたときでも冷静に敵を探っている。能力数値はどれも平均以上で信頼の置けるキャラクターだ。

機キャラとの会話

ナシ

パイロット能力		無			
専用MS		無			
機体	身長	ランク	D		
NT能力	—	気配ランク	—		
配属部隊					
機	戦	専	MA MS		
X	—	—	—		
初期能力値					
機	戦	専	機	対	空
4	5	5	6	4	4
成長値					
機	戦	専	機	対	空
1	1	1	1	1	1



アムロ・レイ



ホワイトベース隊のメンバーで、一年戦争での活躍は誰もが知る場所である。成長率が非常に高くNT能力の覚醒とともに最強のキャラクターとなる。連邦軍唯一のNT専用のMS、NT-1に乗せたい。

機キャラとの会話

PI81のコラム参照

パイロット能力		無	
専用MS		無	
機体	身長	ランク	D
NT能力	3	気配ランク	C
配属部隊			
機	戦	専	MA MS
X	—	—	—
初期能力値			
機	戦	専	機 対 空
4	5	4	4 7 7
成長値			
機	戦	専	機 対 空
1	1	1	2 2 2



00 00 000



ウッディー



ジャブローに勤務するマチルダの婚約者。補給と修復を担当しているため攻撃能力は低い。前線に送り出すのはやや心許ないので、重要地点の防衛などに当らせるのがいいだろう。イベント次第で死亡する。

機キャラとの会話

妻マチルダとアムロ

パイロット能力		有			
専用MS		無			
機体	大尉	ランク	D		
NT能力	---	普通ランク	---		
配属機性					
機	戦	専	MA	MS	
○	○	○	×	×	
初期能力値					
機	戦	専	機	対	空
5	5	5	2	3	2
成長値					
機	戦	専	機	対	空
1	1	1	1	1	1



エルラン



剛腕は高いのだが能力が低い。そのため戦線に送り出すとはほかのキャラクターの指揮効果を下げたおそれがあるので、配置はしない方がいい。彼が表舞台にでるのはオデッサのときだけで十分だ。

機キャラとの会話

ナシ

パイロット能力		無			
専用MS		無			
機体	中尉	ランク	D		
NT能力	—	気配ランク	—		
配属部隊					
機	戦	専	MA	MS	
			X	X	
初期能力値					
機	戦	専	機	対	空
1	3	4	0	1	1
成長値					
機	戦	専	機	対	空
1	1	1	1	1	1



カイ・シデン



ホワイトベース隊のメンバー。もともと軍人でない割に初期の攻撃能力が高いのは、さすがガンキャノンのパイロットといったところ。イベント次第ではミハルというジョンのスパイと消息を断てしまう。

機キャラとの会話

●アムロ●セイラ●ハヤト

パイロット能力		無			
専用MS		無			
機体	身長	ランク	D		
NT能力		気配ランク			
配属部隊					
機	戦	専	MA	MS	
X					
初期能力値					
機	戦	専	機	対	空
2	3	3	6	7	6
成長値					
機	戦	専	機	対	空
1	1	1	1	1	1



カレン・ジョシュワ



06小隊所属の女性パイロットで、自分が認めた相手の命令しか聞かない。言うだけのことはあって、反応以外はどれもすべて高い数値を持っている。弱点である反応の低さも耐久の高さでカバーできるだろう。

機キャラとの会話

シンローとサンダース

パイロット能力	無				
専用MS	無				
機体	身長	ランク	D		
NT能力	—	気配ランク	—		
配属機体					
機	戦	専	MA	MS	
X	—	—	—	—	
初期能力値					
機	戦	専	機	対	空
5	6	8	8	7	3
成長値					
機	戦	専	機	対	空
1	1	1	1	1	1

00 00 0000



クリス(クリスティーナ・マッテンジー)



アムロ・レイ専用に関係が行われていたNT-1のテストパイロット。マシン性能の高さについていけず自信を失うが、それは彼女の経験不足によるものだろう。その経験に射撃と反応の成長率が極めて高い。

他キャラクターとの関係

風バーニエー

パイロット能力	無				
専用MS	無				
機体	少尉	ランク	D		
NT能力	光線ランク				
配属機体					
機	機	機	MA	MS	
X					
初期能力値					
機	機	機	機	機	機
5	2	3	6	4	4
成長率					
機	機	機	機	機	機
1	1	1	1	2	2
					
00 00 0007					

コーウェン(ジョン・コーウェン)



指揮官として、格高として申し分のない能力と階級を持っている。昇格の機会があればさらに階級を上げておきたい。レビルを組織に出さなければ彼を前線に出す。ガンダム開発計画の関係者でもある。

他キャラクターとの関係

ナシ

パイロット能力	無		
専用MS	無		
機体	少尉	ランク	G
NT能力	光線ランク		
配属機体			
機	機	機	MA MS
			X X
初期能力値			
機	機	機	機 機 機
9	10	7	5 7 4
成長率			
機	機	機	機 機 機
1	3	1	1 1 1
			
00 00 0008			

コウ・ウラキ



ガンダム開発計画の関係者。登用するには、一度『圧制的勝利』以上でゲームを終わらせて『臨時激兵計画』を行うこと。登用時からランクBであるため即戦力として使えるほか、成長率もアムロに匹敵する。

他キャラクターとの関係

風ガトー風バニング風モンシア

パイロット能力		無	
専用MS		無	
機体	曹長	ランク	B
NT能力	光線ランク		
配属機体			
機	機	機	MA MS
X			
初期能力値			
機	機	機	機 正
5	4	10	8 9 8
成長率			
機	機	機	機 正
1	1	1	2 2 2
他キャラクターとの関係			
風ガトー風バニング風モンシア			
00 00 0009			

ゴップ



戦争を対岸の火事だと思っているせいか、全キャラクター中もっとも低い能力を誇る。困ったことに階級が大尉であるため、指揮効果の影響力だけが高い。絶対に組織に出してはいけないキャラクター

他キャラクターとの関係

ナシ

パイロット能力	無		
専用MS	無		
機体	大尉	ランク	D
NT能力	光線ランク		
配属機体			
	機	機	MA MS
			X X
初期能力値			
	機	機	機 機 機
	1	1	6 0 0 0
成長率			
	機	機	機 機 機
	0	0	1 0 0 0
他キャラクターとの関係	ナシ		
	00 00 0010		

サマナ・フルリス



すべての能力がオール3の特徴のないキャラクター。成長率にも突出しているところがなく8ランクになっても2桁に届く能力がない。ユウに憧れているようだが追いつくのは難しい。重要拠点の防衛が適任だろう。

他キャラクターとの関係

風スウ風リッパ

パイロット能力		無	
専用MS		無	
機体	曹長	ランク	D
NT能力	光線ランク		
配属機体			
機	機	機	MA MS
X			
初期能力値			
機	機	機	機
3	3	3	3
成長率			
機	機	機	機
1	1	1	1
他キャラクターとの関係			
風スウ風リッパ			
00 00 0011			

サンダース(テリー・サンダース)



06小隊に所属しカレンと同様にシローの部下である。参加した作戦で後以外が全滅してしまったことから死神と呼ばれてしまう。実際は非常に高い攻撃能力を示し、救世主と呼んでもいいほどである

他キャラクターとの関係

風シロー風カレン

パイロット能力		無
専用MS		無
機体	曹長	ランク D
NT能力	光線ランク	—
配属機体		
機	機	機 MA MS
X		
初期能力値		
機	機	機 機 機 機
2	3	9 7 8 3
成長率		
機	機	機 機 機 機
1	1	1 1 1 1
他キャラクターとの関係		
風シロー風カレン		
00 00 0012		

シナプス(エイバー・シナプス)



指揮能力と射撃の数値が高いので、艦長として存分に腕前を発揮する。昇格ができるのであれば、階級を上げて指揮の影響力を高めた。前線に送り出せば、かなりの戦果が期待できるはずだ。

他キャラとの関係

ナシ

パイロット育成	無				
専用MS	無				
階級	中佐	ランク	C		
NT能力	普通ランク	—			
配属機体					
機	射	専	MA	MS	
			X	X	
初期能力値					
機	射	専	機	対空	対地
8	8	6	4	8	5
成長値					
機	射	専	機	対空	対地
1	1	1	1	1	1



00 00 0013

ジャマイカン・ダニガン



自尊心の高さが言葉の端々に見て取れるが、能力的に優れている訳ではない。潜水艦やSマゼランに乗せて後方からの支援攻撃に徹するのがいいだろう。彼の場合は昇格できるようなっても階級は上げない方がいい。

他キャラとの関係

ナシ

パイロット育成	無				
専用MS	無				
階級	中尉	ランク	D		
NT能力	普通ランク				
配属機体					
指揮	射撃	MA	MS		
		X	X		
初期能力値					
指揮	射撃	機体	対空	対地	
2	5	5	2	5	2
成長値					
指揮	射撃	機体	対空	対地	
1	1	1	1	1	1



00 00 0015

スレッガー・ロウ



戦争を仕事と割り切って従軍している。射撃の数値が高いため遠距離攻撃のできるMSに乗せて活躍させよう。ホワイトベースのメンバーとしてソロモン戦に参加するとドズルとビグザムを討滅に貢献する。

他キャラとの関係

●アムロ●セイラ●ミライ

パイロット育成		有	
専用MS		無	
階級	中尉	ランク	C
NT能力	—	発展ランク	—
配属機体			
X 指揮 射撃 MA MS			
初期能力値			
指揮	射撃	機体	対空 対地
6	5	4	3 6 6
成長値			
指揮	射撃	機体	対空 対地
1	1	1	1 1 1



00 00 0017

シロー・アマダ



08小隊の隊長であり、カレンやサンダーズの上官にあたる。部下の2名ほどではないが戦闘能力は高い。隊長の資質があるらしく魅力と指揮の成長率が目立つ。メンバー3人を連戦ガンダムに乗せるのもおもしろい。

他キャラとの関係

●アイナ●サンダーズ●カレン

パイロット育成	無			
専用MS	無			
階級	少尉	ランク	D	
NT能力	—	通常ランク	—	
配属機体				
指揮	射撃	MA	MS	
X	—	—	—	
初期能力値				
指揮	射撃	機体	対空	対地
5	4	10	6	4
成長値				
指揮	射撃	機体	対空	対地
2	2	1	1	1



00 00 0014

ジャミトフ・ハイマン



非常に野心家で、常に自分がトップにいないと気が済まない。バスクとは因縁があるようで何かと牽制している。性格的には問題が残るものの指揮能力は非常に高く最終で活躍できるキャラクター。

他キャラとの関係

ナシ

パイロット育成		無	
専用MS		無	
階級	大佐	ランク	C
NT能力	普通	通常ランク	—
配属機体			
指揮	射撃	機体	MA
			MS
			X
初期能力値			
指揮	射撃	機体	対空
			対地
	10	6	7
	1	5	3
成長値			
指揮	射撃	機体	対空
			対地
	1	1	1
	1	1	1



00 00 0016

セイラ・マス



赤い髪を兄に持つホワイトベース隊のメンバー。魅力以外の初期能力は低いが、射撃と反逆の成長率が高いので、戦いに慣れればいいパイロットになる。NT能力が覚醒すればさらにできるようになる。

他キャラとの関係

●ブライト●アムロ●カイ●スレッガー●シャア●ランバ・バル●キャスバル

パイロット育成		無	
専用MS		無	
階級	軍曹	ランク	D
NT能力	1	普通ランク	A
配属機体			
指揮	射撃	MA	MS
X			
初期能力値			
指揮	射撃	機体	対空
8	4	2	2
成長値			
指揮	射撃	機体	対空
1	1	1	2



00 00 0018

ゼロ・ムラサメ



NT研究所で生まれた強化人間。ムラサメは研究施設の名前。ゼロはプロトタイプであることを表す。強化されているため攻撃力は申し分ない。しかし機体不足のため耐久は低い。NTではないがNT能力を持つ。

機キャラとの名前

●シャア●ラッパ
●シャリア●アムロ

タイプ	アムロ	無			
専用MS		無			
階級	少尉	ランク B			
NT能力	2	戦闘ランク 2			
配属単位					
機	戦	事	MA	MS	
X	○	○	○	○	
戦闘能力値					
機	戦	事	戦	防	足
8	2	2	13	13	13
成長値					
機	戦	事	戦	防	足
0	0	1	1	1	1



ティアンム



ルウム戦役にも参加した歴戦の将軍であり、ソロモン戦においても最高司令官の任についていた。有能な軍人らしく、指揮能力が高く射撃の数値も高い。階級も高いので指揮効果を有効に使用したい。

機キャラとの名前

ナシ

タイプ	アムロ	無			
専用MS	無				
階級	中尉	ランク C			
NT能力	—	戦闘ランク —			
配属単位					
機	戦	事	MA	MS	
○	○	○	×	×	
戦闘能力値					
機	戦	事	戦	防	足
7	9	7	5	7	4
成長値					
機	戦	事	戦	防	足
1	1	1	1	1	1



ニッカード(ジダン・ニッカード)



東南アジア地域のコマ大団に所属していて、08小隊ではないがシローたちと面識もあるようだ。高齢のためか、能力には平均以下である。ミデアの耐久を高めながら輸送部隊として使うのが適任。

機キャラとの名前

ナシ

タイプ	アムロ	無			
専用MS					
階級	大尉	ランク D			
NT能力	—	戦闘ランク —			
配属単位					
機	戦	事	MA	MS	
×	×	×	×	×	
戦闘能力値					
機	戦	事	戦	防	足
5	5	4	2	3	1
成長値					
機	戦	事	戦	防	足
1	1	1	1	1	1



00 00 0023



バオロ・カシアス



ホフットベースの初代艦長。最新鋭戦艦を任されただけあって指揮能力は優秀だ。軍歴が長く、ジオン軍のパイロットについても詳しい。[RXシリーズ回収計画]を実行すると迷宮の機会がないまま死亡してしまう。

機キャラとの名前

●シャア●ランバラル
●黒い三連星 ●ジョニー・ライデン
●シン・マツナガ ●カー

タイプ	アムロ	有			
専用MS	無				
階級	中尉	ランク C			
NT能力	—	戦闘ランク —			
配属単位					
機	戦	事	MA	MS	
○	○	○	×	×	
戦闘能力値					
機	戦	事	戦	防	足
5	9	2	1	7	4
成長値					
機	戦	事	戦	防	足
1	1	1	1	1	1



00 00 0020



バスク・オム



彼もシャミトフに対しての面首を意図しているようだ。信用できない側面もあるが、艦長としては最高ランクの能力を持っている。ベガサス級に乗れば活躍できる。昇格できるときには階級を上げておきたい。

機キャラとの名前

ナシ

タイプ		アムロ		無	
専用MS		無			
階級		少佐		ランク C	
NT能力		—		戦闘ランク —	
配属単位					
機		戦		事	
MA		MS			
×		×		×	
戦闘能力値					
機		戦		事	
戦		防		足	
6		10		9	
5		8		5	
成長値					
機		戦		事	
戦		防		足	
1		1		1	
1		1		1	



パニング(サウス・パニング)



トリントン基地に所属するエースパイロット。モンシア、アデル、ベイトの上官でもある。すべてに高い数値を示しバランスもいいため、最前線の切り込み部隊として使うといい。是非ともガンダムシリーズに乗せたい。

機キャラとの名前

●コウ●モンシア

タイプ	アムロ	無			
専用MS					
階級	中尉	ランク D			
NT能力		戦闘ランク			
配属単位					
機	戦	事	MA	MS	
X	X	X	X	X	
戦闘能力値					
機	戦	事	戦	防	足
6	7	4	8	8	7
成長値					
機	戦	事	戦	防	足
1	1	1	1	1	1


00 00 002



ハヤト・コバヤシ



ホワイトベース隊のメンバーでガンタンクのパイロット。能力と指揮の成長率が高いので指揮官の素質はあるが、階級が低い。ランクが上がったら部隊にスタックさせ、指揮効果を発揮させるのがいい。

機キャラとの会話

●アムロ●カイ●フワウ

パイロット主役	無				
専用MS	無				
階級	田長	ランク	D		
NT能力	—	覚醒ランク	—		
配属機体					
機	砲	車	MA	MS	
無	○	○	○	○	
初期能力値					
機	砲	車	MA	MS	
1	4	7	4	6	4
成長値					
機	砲	車	MA	MS	
2	2	1	1	1	



00 00 0025

フ라우・ボウ



ホワイトベース隊のメンバーだが彼女は軍人ではない。善戦は得意やら健闘やらをしている。実績はあるが訓練も受けていないことは、彼女の能力を見ても明らかだろう。彼女を戦場に送り出すのは酷である。

機キャラとの会話

●アムロ●ハヤト

パイロット主役	無			
専用MS	無			
階級	一尉	ランク	D	
NT能力	—	覚醒ランク	—	
配属機				
機	砲	車	MA	MS
X	○	○	○	○
初期能力値				
機	砲	車	MA	MS
5	0	2	0	0
成長値				
機	砲	車	MA	MS
1	1	2	1	1



00 00 0027

ブレックス(ブレックス・フォーラ)



指揮能力の高さは連邦軍においてトップクラスを誇る。Sマゼランなどに乗せて指揮効果を生かしつつ、後方支援をさせるといい。バスクとは何か因縁があるようだが現在是不明。終戦後彼は連邦軍から除隊する。

機キャラとの会話

ナシ

パイロット主役	無		
専用MS	無		
階級	大佐	ランク	C
NT能力		覚醒ランク	—
配属機			
機	砲	車	MA MS
○	○	○	X X
初期能力値			
機	砲	車	MA MS
9	9	8	4 5 5
成長値			
機	砲	車	MA MS
1	1	1	1 1 1



00 00 0029

フリップ・ヒューズ



職業軍人であるらしく戦闘のことを「お仕事」と呼ぶ。同僚のサマナに比べるよりもつ上の能力を持っている。バランスの良さからなにをさせてもいい働きをしてくれる。最終線での拠点防衛などに配置するといいい。

機キャラとの会話

●ユウ●サマナ

パイロット主役	無				
専用MS	無				
階級	少尉	ランク	D		
NT能力	—	覚醒ランク	—		
配属機					
機	砲	車	MA	MS	
X	○	○	○	○	
初期能力値					
機	砲	車	機	射	度
4	4	4	4	5	4
成長値					
機	砲	車	機	射	度
1	1	1	1	1	1



00 00 0026

ブライト・ノア



ホワイトベースの艦長。第13独立部隊の活躍も、彼の指揮能力の高さによるもの。初期能力、成長率とも素晴らしい実力を持っているため、とにかく最終線で頼りになる。部隊解散後もホワイトベースに愛せたい。

機キャラとの会話

●ギレン●シヤア●キャスハル
●フックライン●アムロ●ミライ●セイラ

パイロット主役		無			
専用MS		無			
階級	少尉	ランク	D		
NT能力	—	覚醒ランク	—		
配属機					
機	砲	車	MA	MS	
○	○	○	X	X	
初期能力値					
機	砲	車	MA	MS	
4	6	6	3	7	6
成長値					
機	砲	車	MA	MS	
2	2	1	1	1	1



00 00 0028

ペイト(アルファ・A・ペイト)



モンシア、アデルと同僚のパイロット。もちろん彼もバニング配下の側に漏れず優秀なパイロットである。バランスがとれている上に、射撃と反動の熟練が高めなので防衛戦なども任せられるキャラクターだ。

機キャラとの会話

ナシ

パイロット主役		無	
専用MS		無	
階級	少尉	ランク	D
NT能力	—	覚醒ランク	—
配属機			
機	砲	車	MA MS
X	○	○	○
初期能力値			
機	砲	車	MA MS
4	3	4	4 6 5
成長値			
機	砲	車	MA MS
1	1	1	1 1 1



00 00 0030

マチルダ・アジャン



戦士という破壊活動の場において何かを作り出したいと情報部隊に志願した。指揮能力は高いが、耐久と回避能力が低いので前線には出きない方がいい。イベント次第では黒い三連星の手により死亡してしまう。

他キャラとの会合

●アムロ●ウツィー

タイプ		有			
専用MS		無			
階級	中尉	ランク	C		
NT能力	—	覚醒ランク	—		
記憶補正					
機	戦	事	MA	MS	
			X	X	
初期能力値					
機	戦	事	機	対	空
8	7	3	1	5	4
成長値					
機	戦	事	機	対	空
1	1	1	1	1	1



00 00 0033

モンシア(ベルナルド・モンシア)



優秀なバニングの部下のなかでもトップの能力を持っている。攻撃能力の高さに比べて魅力と指揮が低いのは、酒癖と女癖が悪いせいだろう。初期能力のままで活躍でき切り込み部隊としても使える。

他キャラとの会合

●コウ●バニング

タイプ	無
専用MS	無
階級	少尉
ランク	D
NT能力	覚醒ランク
記憶補正	
機 戦 事 MA MS	
X	
初期能力値	
機 戦 事 機 対 空	
3 4 7 6 7 6	
成長値	
機 戦 事 機 対 空	
1 1 1 1 1 1	



00 00 0033

リード



ゴッブ、エルラン、ワアットの3将軍に次ぐ低い能力の持ち主。階級がさほど高くないため彼らよりマシン、重要拠点の防衛に配置しておく以外の使い道は若無異格できるようにもなって階級を上げては行けない。

他キャラとの会合

ナシ

タイプ		無			
専用MS		無			
階級	中尉	ランク	D		
NT能力	—	覚醒ランク	—		
配属機体					
機	戦	事	MA	MS	
			X	X	
初期能力値					
機	戦	事	機	対	空
1	2	4	0	2	1
成長値					
機	戦	事	機	対	空
1	1	1	1	1	1



00 00 0035

ミライ・ヤシマ



ホワイトベースの援護士。能力以外の初期能力は低いが実戦を積むことで指揮と反応はとも高くなる。SランクになるとNT能力が発揮するが残念ながら感知が使えようになっただけ。終戦後はプライトの妻となる。

他キャラとの会合

●プライト●アムロ●スレガー

タイプ	無				
専用MS	無				
階級	曹長				
ランク	D				
NT能力	0				
覚醒ランク	S				
記憶補正					
機	戦	事	MA	MS	
			X	X	
初期能力値					
機	戦	対	機	対	空
7	3	4	0	4	3
成長値					
機	戦	対	機	対	空
1	2	1	1	1	2



00 00 0032

ユウ・カジマ



ジオンから亡命してきたクルスト博士のEXAM計画に参加。素口な男である。攻撃能力が高く特に射撃と反応は群を抜いている。BO-3の開発前からガンダムシリーズに牽けて切り込み部隊として活躍させたい。

他キャラとの会合

●フリック●サマナ

タイプ	無				
専用MS	無				
階級	少尉				
ランク	C				
NT能力	—				
覚醒ランク	—				
記憶補正					
機	戦	事	MA	MS	
X					
初期能力値					
機	戦	事	機	対	空
5	4	6	7	11	9
成長値					
機	戦	事	機	対	空
1	1	1	1	1	1



00 00 0034

リュウ・ホセイ



ホワイトベース隊のメンバーでガンタンクのパイロット。メンバーの内、彼とプライトだけが始めから軍人であった。能力的には平均以上で前線でも十分通用する。イベント次第では死亡してしまう。

他キャラとの会合

●アムロ

タイプ		有			
専用MS		無			
階級	曹長	ランク	D		
NT能力	—	覚醒ランク	—		
記憶補正					
機	戦	事	MA	MS	
X					
初期能力値					
機	戦	事	機	対	空
6	5	5	6	4	4
成長値					
機	戦	事	機	対	空
1	1	1	1	1	1



00 00 0036

レビル



連邦軍における一年戦争の最高司令官。始めからラングがBなのでさすがに指揮能力が高い。特筆したいのはSラングでわすかたがNT能力が覚醒することと、彼が死亡した場合、連邦軍が敗北することだ。

他キャラとの会話

●ギレン●ドス●キシリア
●キャスハル●シャミア(子)

ジョー・バニヤ 有
専用MS 無

階級 大将 ランク B
NT能力 0 戦闘ランク S

配属機体

機 関 車 MA MS
1 1 1 1 1 1

近接能力値

機 関 車 MA MS
11 12 10 5 8 6

成長値

機 関 車 MA MS
1 1 1 1 1 1



ワッケイン



ストイックな性格で、女によりも軍規を重んじている。高い指揮と射撃の数値を生かし、後方支援を任せると効果を発揮する。ベガスス級に乗せて最前線に送り込みたいキャラクターだ。

他キャラとの会話

●フライト

ジョー・バニヤ 無
専用MS 無

階級 少佐 ランク D
NT能力 0 戦闘ランク ー

配属機体

機 関 車 MA MS
1 1 1 1 1 1

近接能力値

機 関 車 MA MS
4 5 5 2 7 4

成長値

機 関 車 MA MS
1 1 1 1 1 1



ワイアット



連邦軍には無能と呼ばれても仕方のない将軍が何名かいるが、彼もそのひとり。戦術が高いだけで能力は極めて低い。配属のしようがないキャラクターなので無視しておくのが得策。こんな上官の命令では戦えない。

他キャラとの会話

ナシ

ジョー・バニヤ 無
専用MS 無

階級 中将 ランク D
NT能力 0 戦闘ランク ー

配属機体

機 関 車 MA MS
1 1 1 1 1 1

近接能力値

機 関 車 MA MS
2 2 5 0 0 0

成長値

機 関 車 MA MS
1 1 1 1 1 1



地球連邦軍兵員構成

将官	大将2名	中將3名	少將1名	計6名
佐官	大佐2名	中佐2名	少佐2名	計6名
副官	大尉2名	中尉5名	少尉8名	計15名
下士官	曹長7名	軍曹3名	伍長1名	計11名
民間人1名				計1名

兵員構成計39名

連邦軍のエースパイロット

アムロ・レイ

一年戦争でもっとも有名なパイロット、アムロ・レイ。彼と白いMSの噂は、連邦軍、ジオン軍に広く知れ渡っていた。そのため、彼との会話が发生するキャラクターは実に24人にも及ぶ。

- キレン ●カラム ●シャア ●ララァ ●ランバ・ラル
●黒い三連星 ●シロニー・ライデン ●シン・マツナガ
●ガトー ●マリオン・ウェルチ ●クスコ・アル
●フライト ●リュウ ●カイ ●ハヤト ●フラウ ●セイラ
●スレッガー ●ミライ ●マテルダ ●ウッディ ●ゼロ



ボクは、
彼と会話し方がないときまでしなかった
のが、ララァ。一歩してよかったー

著作で関係のあった
キャラクターとは基本
的に会話が发生する。



違うガンダム作品の
キャラクターとの会
話。エースはエース
を知る。

連邦軍の白い機体の
パイロット。彼と会話し方がないときまでしなかった
のが、ララァ。一歩してよかったー

地球連邦軍 兵器リスト



MS

モビルスーツ



連邦軍を代表するMSといえば、やはりガンダムだろう。ゲーム上でもその威力は顕著に現れている。重MS以上の攻撃力と耐久力を持ち、通常のMSより遥かに高い運動性能を誇るガンダムシリーズのMSは常に攻撃の起点となる

重要なユニットだ。生産に制限が設けられているのも納得できるだろう。

量産機であるジムは、性能面でガンダムに大きく譲るものの、生産ターン数の短さが量産機としての目的を十分に果たしている。

RGM-79



ジム/アタイプ

ジム先行量産型

センサー	C	地形	山	山	山	山	山	山	山
耐久力	60	移動性能	△	△	△	△	△	△	△
運動性	10	攻撃性能A	△	△	△	△	△	△	△
移動力	5	攻撃性能B	△	△	△	△	△	△	△
最大機体	300	攻撃性能C	△	△	△	△	△	△	△
戦闘消費	20	武器	1	2	3	4			
移動消費	2	大砲	22	6	82				
機体色	3	小銃							
		C銃							

連邦軍が戦線に投入できる初めての量産型MS。ザクⅡ-C型からJ型クラスならば十分に戦っていける。

RGM-79



ジム

センサー	C	地形	山	山	山	山	山	山	山
耐久力	60	移動性能	△	△	△	△	△	△	△
運動性	15	攻撃性能A	△	△	△	△	△	△	△
移動力	5	攻撃性能B	△	△	△	△	△	△	△
最大機体	300	攻撃性能C	△	△	△	△	△	△	△
戦闘消費	20	武器	1	2	3	4			
移動消費	2	大砲	23	6	82				
機体色	3	小銃							
		C銃							

Pタイプを強化したジム。生産コストはほとんど変わらないのに攻撃力と運動性が高くなっている。クワクラスまでのジオン軍MSなら何とかしのげる。

BGM-79L $\Delta A \cdot L \cdot T = V$

ジムライトアーマー

センサー	G
耐久力	40
運動性	28
移動力	7
最大出力	250
瞬間消費	25
平均消費	2
製造型	3

RAM-79



アタマジム

アクアジム

センサー	G
耐久力	60
運動性	12
移動力	5
最大物量	300
戦闘消費	30
移動消費	2
補給量	3

地形	森	山	砂	空	水	陸
移動性能	△	△	△	X	X	△
攻撃性能A	△	△	△	X	X	△
攻撃性能B	△	△	△	X	X	△
攻撃性能C	△	△	△	X	X	△

武器	1	2	3	4
A武器	55	68	80	
B武器				
C武器				

MSD	生産	価格	特徴	タイプ	色
2	220	700	アシ	△	△

水中戦用のジム。ジオン軍の水中戦用MSにはまるで歯が立たない。生産の目的があるとするは海岸地域の拠点制圧ぐらいだ。

RGM-79G



ジムコマンド

ジムコマンド地上戦仕様

センサー	B
耐久力	85
運動性	20
移動力	6
最大物量	300
戦闘消費	35
移動消費	2
補給量	3

地形	森	山	砂	空	水	陸
移動性能	△	△	△	X	X	△
攻撃性能A	△	△	△	X	X	△
攻撃性能B	△	△	△	X	X	△
攻撃性能C	△	△	△	X	X	△

武器	1	2	3	4
A武器	14	7	85	
B武器				
C武器				

MSD	生産	価格	特徴	タイプ	色
2	350	850	アシ	△	△

陸戦専用の強化型ジム。リック・ドムに匹敵する耐久力と上回る攻撃力を持ち、生産コストは半分。数で押せばドムにも十分対抗できる。

RGM-79SG



ジムコマンドGS

ジムコマンド宇宙戦仕様

センサー	B
耐久力	85
運動性	24
移動力	6
最大物量	300
戦闘消費	35
移動消費	2
補給量	3

地形	森	山	砂	空	水	陸
移動性能	X	X	X	△	X	X
攻撃性能A	X	X	X	△	X	X
攻撃性能B	X	X	X	△	X	X
攻撃性能C	X	X	X	△	X	X

武器	1	2	3	4
A武器	25	7	85	
B武器				
C武器				

MSD	生産	価格	特徴	タイプ	色
2	350	850	アシ	△	△

宇宙専用の強化型ジム。ジムコマンドGより運動性能がわずかに上がった。リック・ドムやMAには数で対抗していこう。

RGM-79SP



ジムスナイパーII

ジムスナイパーII

センサー	B
耐久力	100
運動性	32
移動力	7
最大物量	350
戦闘消費	50
移動消費	2
補給量	3

地形	森	山	砂	空	水	陸
移動性能	△	△	△	X	X	△
攻撃性能A	△	△	△	X	X	△
攻撃性能B	△	△	△	X	X	△
攻撃性能C	△	△	△	X	X	△

武器	1	2	3	4
A武器	25	36	86	
B武器				
C武器				

MSD	生産	価格	特徴	タイプ	色
2	900	1200	アシ	△	△

連邦軍最強の量産型MSで終盤の主力。遠近格闘どんな戦い方もできるのが強み。攻撃力が高いのでMAやゲルググにも力負けしない。

RX-77



ガンキャノン

ガンキャノン

センサー	A
耐久力	220
運動性	15
機動力	5
最大出力	400
総消費	40/50
移動消費	2
機体色	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
特殊能力	△	△	△	△	X	X
攻撃能力A	△	△	△	△	X	○
攻撃能力B	△	△	△	△	X	○
攻撃能力C	△	△	△	△	△	△
武器	1	2	3	4		
A武器	49	37	97	7		
B武器						
C武器						

V作戦で作られた支援型MS。強力な遠距離攻撃と装甲を持っている。武器Bにしておけばさらに攻撃力が上がる。ただし格闘戦は不向き。

RX-77-3



ガンキャノン-3

ガンキャノン-3

センサー	B
耐久力	250
運動性	12
機動力	5
最大出力	400
総消費	35
移動消費	2
機体色	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
特殊能力	△	△	△	X	X	△
攻撃能力A	△	△	△	X	X	○
攻撃能力B	△	△	△	△	△	△
攻撃能力C	△	△	△	△	△	△
武器	1	2	3	4		
A武器	40	37		7		
B武器						
C武器						

キャノン砲が実弾系からビーム系に換装されている。パワーアップしているようだが実際には弱体化してしまった感がある。軌道消費が少なくなっているだけ。

RX-77D



ガンキャノンD

ガンキャノン量産型

センサー	B
耐久力	120
運動性	10
機動力	5
最大出力	400
総消費	30
移動消費	2
機体色	3

地形	森	山	砂	雪	水	陸
特殊能力	△	△	△	X	X	△
攻撃能力A	△	△	△	△	X	○
攻撃能力B	△	△	△	△	△	△
攻撃能力C	△	△	△	△	△	△
武器	1	2	3	4		
A武器	50	38		7		
B武器						
C武器						

量産型のガンキャノン。1機あたりの性能は格段に落ちているが、3機編成のユニットなので問題ない。ただしスナイパーⅡがあれば不要だ。

RX-75



ガンタンク

ガンタンク

センサー	A
耐久力	200
運動性	5
機動力	4
最大出力	350
総消費	30
移動消費	1
機体色	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
特殊能力	△	△	△	△	X	X
攻撃能力A	△	△	△	△	X	○
攻撃能力B	△	△	△	△	△	△
攻撃能力C	△	△	△	△	△	△
武器	1	2	3	4		
A武器	45	43				
B武器						
C武器						

3ヘックスもの射撃を持っているので、後方支援MSとして活躍する。接近戦は大の苦手なので、接近を許さない配置を考える必要がある。

RX-78-1



プロトタイプガンダム

プロトタイプガンダム

センサー	A
耐久力	300
運動性	38
移動力	7
最大機速	400
戦闘消費	50
移動消費	3
機体色	1

地形	陸	山	砂	空	水	機
移動性能	△	△	△	X	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
A武装	29	8	87	94
B武装	—	—	—	—
C武装	—	—	—	—

後継の性能を誇るガンダム系MSのテストタイプ。テストタイプとは言ってもその性能は純粋になってもトップクラスだ。

RX-78-2



ガンダム

ガンダム

センサー	A
耐久力	320
運動性	40
移動力	7
最大機速	400
戦闘消費	50/75
移動消費	3
機体色	1

地形	陸	山	砂	空	水	機
移動性能	△	△	△	X	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
A武装	29	8	87	94
B武装	20	8	87	94
C武装	—	—	—	—

“白いやつ”と呼ばれた連邦軍のMS。ホワイトベース部隊モードをONにしておくとアムロが使用するため、その間は生産できない。

RX-78-2MC



ガンダム・MC

ガンダム・MC仕様

センサー	A
耐久力	320
運動性	50
移動力	7
最大機速	400
戦闘消費	60/90
移動消費	4
機体色	1

地形	陸	山	砂	空	水	機
移動性能	△	△	△	X	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
A武装	30	8	87	94
B武装	21	8	87	94
C武装	—	—	—	—

マグネットコーティング処理で運動性が上がっている。攻撃力や耐久力はガンダムのまま。最大の魅力は開発によってガンダムが機増えること。

RX-78-3



G-3ガンダム

G-3ガンダム

センサー	A
耐久力	300
運動性	60
移動力	8
最大機速	400
戦闘消費	60
移動消費	4
機体色	1

地形	陸	山	砂	空	水	機
移動性能	△	△	△	X	△	△
攻撃性能A	△	△	△	△	△	△
攻撃性能B	△	△	△	△	△	△
攻撃性能C	△	△	△	△	△	△

武器	1	2	3	4
A武装	31	8	87	94
B武装	—	—	—	—
C武装	—	—	—	—

耐久力を下げて運動性、移動力、攻撃力を強化したガンダム。このクラスのガンダムが敵に回るとかなりのプレッシャーになる。

FA-78



F.A.ガンダム

フルアーマーガンダム

センサー	A
耐久力	500
運動性	20
作動力	6
最大物質量	500
総鋼消費	80
移動消費	5
編成数	1

地形	森	山	砂	宙	水	陸
移動性能	△	○	○	×	×	○
攻撃性能A	△	○	○	×	×	○
攻撃性能B	△	○	○	×	×	○
攻撃性能C	△	○	○	×	×	○
武器	1	2	3	4		
対空機	39	51	98	8		
対地機	—	—	—	—		
対艦機	—	—	—	—		

Q-3ガンダムとは逆に、運動性を犠牲にして耐久力と攻撃力を上げたガンダム。耐久の高いキャラクターを乗せて無点に配置したい。

RX-79



G-RXセンサー

陸戦型ガンダム

センサー	B
耐久力	110
運動性	20
作動力	6
最大物質量	450
総鋼消費	35/52/70
移動消費	3
編成数	3

地形	森	山	砂	宙	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	×	×	×	×	×
攻撃性能B	×	×	×	×	×	×
攻撃性能C	×	×	×	×	×	×
武器	1	2	3	4		
対空機	16	9	88	96		
対地機	16	41	88	9		
対艦機	56	9	96	—		

陸戦型とはいえ、ガンダムを3機も作るので生産コストが非常に高い。3種類の武器を好きなときに換装できるのが特徴。

RX-78NT-1



Gアレックス

ガンダムアレックス

センサー	A
耐久力	350
運動性	68
作動力	8
最大物質量	500
総鋼消費	80
移動消費	5
編成数	1

地形	森	山	砂	宙	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	×	×	×	×	×
攻撃性能B	×	×	×	×	×	×
攻撃性能C	×	×	×	×	×	×
武器	1	2	3	4		
対空機	32	57	89	8		
対地機	—	—	—	—		
対艦機	—	—	—	—		

NT用のガンダムだが、サイコミュ武器はない。ユニットとしての性能は、最高クラス。ビームと実弾両方の武器を装備している。

RX-79BD-1



BD-1

ブルーディスティニー1号機

センサー	A
耐久力	250
運動性	40
作動力	8
最大物質量	450
総鋼消費	80
移動消費	5
編成数	1

地形	森	山	砂	宙	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	×	×	×	×	×
攻撃性能B	×	×	×	×	×	×
攻撃性能C	×	×	×	×	×	×
武器	1	2	3	4		
対空機	17	10	90	8		
対地機	—	—	—	—		
対艦機	—	—	—	—		

陸戦ジムにEXAMを搭載した実験機。装備している射撃武器の数が多く、パイロット次第でガンダムより高い攻撃力を発揮する。地上専用ののが残念。

RX-79BD-2



BD-2

ブルーディスティニー2号機

センサー	A
耐久力	280
運動性	50
移動力	9
最大推力	450
総消費量	100
移動消費	5
燃料消費	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性能	—	—	—	×	×	—
攻撃性能A	—	—	—	×	×	—
攻撃性能B	—	—	—	×	×	—
攻撃性能C	—	—	—	—	—	—
武器	1	2	3	4		
A武装	18	10	91	8		
B武装	—	—	—	—		
C武装	—	—	—	—		

陸戦ガンダムにEXAMを搭載した機体で、宇宙でも使用可能になった。BDシリーズの射撃武器はすべて実弾系なので、物資消費が激しい。

RX-79BD-3



BD-3

ブルーディスティニー3号機

センサー	A
耐久力	300
運動性	48
移動力	9
最大推力	450
総消費量	100
移動消費	5
燃料消費	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性能	—	—	—	×	×	—
攻撃性能A	—	—	—	×	×	—
攻撃性能B	—	—	—	×	×	—
攻撃性能C	—	—	—	—	—	—
武器	1	2	3	4		
A武装	19	10	91	8		
B武装	—	—	—	—		
C武装	—	—	—	—		

宇宙でもその性能を発揮できるBD-2号機に比べ耐久力が上がっている。物資消費が激しいので、いつでも補給できるようにしておくこと。

RX79GP04-FB



Gフルバニアン

ガンダム試作1号機フルバニアン

センサー	S
耐久力	400
運動性	85
移動力	12
最大推力	400
総消費量	60
移動消費	6
燃料消費	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性能	×	×	×	×	×	×
攻撃性能A	×	×	×	×	×	×
攻撃性能B	×	×	×	×	×	×
攻撃性能C	—	—	—	—	—	—
武器	1	2	3	4		
A武装	33	8	92	95		
B武装	—	—	—	—		
C武装	—	—	—	—		

圧倒的な攻撃力、抜群の運動性、強固な装甲と驚異的な移動力を持つのがこのMS。残念なのは、残りターン数が少なくなってから登場すること。

RX-78-2



RX-78



唯一無二の機体

重要拠点以外で武器の換装を行えるのは陸戦型ガンダムだけ。攻撃があと一歩、届かないときでも、その場でC武装に変更すれば攻撃できる。また、RX-78シリーズは、単独で大気圏突入のできるただひとつのMS機種だ。

MA

モビルアーマー



RB-79



ジオン軍に比べて、連邦軍はMAの種類が極端に少なく、いずれも宇宙専用となっている。このうち、ボール2種は安価で1ターンで生産できる。量産がきくので、宇宙用のMSがそろわない序盤から中盤にかけては頼りにしたいユニットだ。

ユニットだ。

連邦軍のMA研究レベルは、MAの開発よりも、ガンダムの開発を目的としている。その証拠にボールが開発されるLV5以降、MA研究を必要とするのはガンダムシリーズばかりだ。

ボール

ボール

センサー	G
耐久力	25
運動性	10
移動力	4
最大砲矢	150
戦闘消費	10ター
移動消費	1
補給量	5

地形	海	山	砂	雪	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X	X
攻撃速度A	X	X	X	X	X	X
攻撃速度B	X	X	X	X	X	X
攻撃速度C	X	X	X	X	X	X

距離	1	2	3	4
コスト	46			
研究費				
生産費				

強固さや耐久性は悪いユニット。遠距離攻撃ができるが命中率は悪い。キャラクターを乗せるのははばかれるMA。開発の必要なし。

RB-79K



ボールPタイプ

ボール先行量産型

センサー	G
耐久力	35
運動性	16
移動力	4
最大砲矢	150
戦闘消費	15
移動消費	1
補給量	5

地形	海	山	砂	雪	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X	X
攻撃速度A	X	X	X	X	X	X
攻撃速度B	X	X	X	X	X	X
攻撃速度C	X	X	X	X	X	X

距離	1	2	3	4
コスト	47			
研究費				
生産費				

ボールはPタイプの方がユニットとしての性能が高い。戦闘のごとく配置すれば数で勝負できるが、総部隊数がすぐ150になってしまう。

RX-78-MA



ガンダムMA

ガンダムMAモード

センサー	A
耐久力	280
運動性	50
移動力	10
最大砲矢	400
戦闘消費	60
移動消費	6
補給量	1

地形	海	山	砂	雪	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X	X
攻撃速度A	X	X	X	X	X	X
攻撃速度B	X	X	X	X	X	X
攻撃速度C	X	X	X	X	X	X

距離	1	2	3	4
コスト	34			
研究費				
生産費				

ガンダムにGアーマーのBパーツを装着したMA。Gアーマーのようにはガンダムにはなることはできないが、非常に高い移動力を持っている。

車両

シャリオウ



61式戦車は、序盤で連邦軍が持っている唯一の地上拠点制圧ができるユニットだ。マゼラアタックに對抗するには力不足であるが、数を頼りにしのごう。

特徴的なユニットは、非常に地味なホバートラック、車両ユニッ

トでありながら、陸上でのMS支援を目的にしているため、陸戦ガンダムの開発終了が開発条件になっているのだ。

ガンタンク も、機体性能を突き詰めた末にMSから車両になった変わり種のユニットである

RMV-1



TYPE61-M.B.T



HOVER TRUCK



ガンタンクⅡ

ガンタンクⅡ

センサー	B
耐久力	60
運動性	5
格闘力	4
最大物重	350
稼働消費	40
移動消費	1
編成数	3

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性	—	—	—	X	X	X
攻撃範囲A	△	△	△	X	△	X
攻撃範囲B	—	—	—	—	—	—
攻撃範囲C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
APC	54	44	42	—
対空	—	—	—	—
C攻撃	—	—	—	—

ガンタンクに比べ基本性能は劣っているが3機編成でユニットを構成しているため総合能力は落ちない。射撃3はかなり強い勝手が強い。

61式戦車

61式戦車

センサー	C
耐久力	10
運動性	6
格闘力	4
最大物重	100
稼働消費	6
移動消費	1
編成数	6

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性	—	—	—	X	X	X
攻撃範囲A	△	△	△	X	△	X
攻撃範囲B	—	—	—	—	—	—
攻撃範囲C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
APC	48	—	—	—
対空	—	—	—	—
C攻撃	—	—	—	—

序盤では地上の拠点を制圧できる貴重なユニット。ミデアとペアにして拠点制圧に活躍させよう。旧ザクやHLVなら撃破できる。

ホバートラック

ホバートラック

センサー	A
耐久力	16
運動性	8
格闘力	6
最大物重	150
稼働消費	8
移動消費	1
編成数	6

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動性	—	—	—	X	X	X
攻撃範囲A	△	△	△	X	△	X
攻撃範囲B	—	—	—	—	—	—
攻撃範囲C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
APC	1	100	—	—
対空	—	—	—	—
C攻撃	—	—	—	—

支援型ならばセンサーはSを装備して欲しかった。実際は支援するよりも砲的となるのでオトリとしてなら利用できる。べつにいらぬユニット。

BIG TRAILER



ビクトレー

ビクトレー

センサー	5
耐久力	900
運動性	0
移動力	4
最大揚発	999
戦闘消費	00
移動消費	5
補正値	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動速度	—	—	—	X	X	X
攻撃属性A	—	—	—	X	—	—
攻撃属性B	—	—	—	—	—	—
攻撃属性C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
大銃	75	76	101	—
小銃	—	—	—	—
C銃	—	—	—	—

耐久、制爆、攻撃力、センサーどれも高性能なのだがとにかく足が遅い。好きな場所に拠点を作るつもりで使うといえよう。

航空

コウクウ



MSの開発が遅れていた連邦軍の主戦力は航空機だったので、充実したラインナップとなっている。対地、対空攻撃のできる万能戦闘機フライマンタと、対MS戦闘に活躍するデブロックは、序盤では欠かせないユニット。

ト。また、対潜攻撃のできるユニットが少ない連邦軍において、ドン・エスカルゴは貴重な戦力といえる。

また、ミデアがいるおかげで、序盤から航空輸送部隊を組むことができるのは連邦軍の強みだ。

FF-6



TIN コッド

TIN コッド

センサー	C
耐久力	10
運動性	10
移動力	8
最大揚発	200
戦闘消費	14
移動消費	5
補正値	6

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X	X
攻撃属性A	X	X	X	X	—	X
攻撃属性B	—	—	—	—	—	—
攻撃属性C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
大銃	3	60	—	—
小銃	—	—	—	—
C銃	—	—	—	—

空中戦しか行えないので狙撃目標はドップぐらい。地上において“面作戦”を行う場合はもっとも適したユニットだ。

FLY-MANTA



フライマンタ

フライマンタ

センサー	C
耐久力	20
運動性	12
移動力	5
最大揚発	290
戦闘消費	00
移動消費	7
補正値	3

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X	X
攻撃属性A	—	—	—	—	—	—
攻撃属性B	—	—	—	—	—	—
攻撃属性C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
大銃	66	60	100	—
小銃	—	—	—	—
C銃	—	—	—	—

MSができるまでは、地上戦力の要といえるユニット。キャラクターが余っているうちにこれに載せて戦わせるといいだろう。

DEP ELOG



デブロック

デブロック

センサー	B
耐久力	30
運動性	A
移動力	4
最大速度	300
機関消費	80
移動消費	9
補給量	3

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動適性	×	×	×	×	×	×
攻撃適性A	△	△	△	×	×	△
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—
攻撃適性C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A武器	67	100	—	—
B武器	—	—	—	—
C武器	—	—	—	—

生産に2ターンかかるが、序盤では敵MSにもっともダメージを与えられるユニット。戦闘消費が激しいので物資が満タンでも2回の攻撃が限度だ。

DON ESCARGOT



ドン・エスカルト

ドン・エスカルト

センサー	A
耐久力	20
運動性	10
移動力	5
最大速度	300
機関消費	50
移動消費	7
補給量	3

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動適性	×	×	×	×	×	×
攻撃適性A	×	×	×	×	×	×
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—
攻撃適性C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A武器	71	100	—	—
B武器	—	—	—	—
C武器	—	—	—	—

水中戦用のユニットが少ない連邦軍においては、貴重な対潜攻撃兵器。カリフォルニアやトリントンに配備しておくといい。

MIDEA



ミデア

ミデア

センサー	B
耐久力	150
運動性	5
移動力	4
最大速度	600
機関消費	30
移動消費	6
補給量	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動適性	×	×	×	×	×	×
攻撃適性A	×	×	×	×	×	×
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—
攻撃適性C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A武器	12	101	—	—
B武器	—	—	—	—
C武器	—	—	—	—

重要地点に侵攻の際、非常に役に立つユニット。また、61式戦車とのタッグで拠点制圧にも活躍する。ただし戦闘には向いていない。

FAN-FAN



ファンファン

ファンファン

センサー	C
耐久力	6
運動性	6
移動力	6
最大速度	150
機関消費	8
移動消費	2
補給量	6

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動適性	×	×	×	×	×	×
攻撃適性A	△	△	×	×	×	△
攻撃適性B	—	—	—	—	—	—
攻撃適性C	—	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
A武器	58	—	—	—
B武器	—	—	—	—
C武器	—	—	—	—

残念ながらなんの役にも立たないユニット。生産は資金と資源の無駄使いになる。初期配置ユニットも廃棄してしまおう。

宇宙

コウチュウ



連邦軍の宇宙ユニットのほとんどが地球でも使用することができる。Sフィッシュ、トリアエーズ、バブリクの3種類以外は、すべてがガンダムに属する宇宙機だ。中でもGアーマーは、ゲーム中唯一3タイプの変形を行うことができる

ユニットになっている。ガンダムとして使うこともできるのが、戦力的に大きな意味を持つ。

また、バブリクはビーム擾乱膜を持っているので、ビッグ・ザムやグワジンの長距離射程攻撃を防ぐことができる。

FF-XA



コアファイター

コアファイター

センサー	A
耐久力	30
運動性	30
移動力	7
最大機速	180
戦闘消費	15
移動消費	6
補給数	1

地形	森	山	砂	雪	空	水	陸
移動速度	X	X	X	X	○	X	X
攻撃速度A	X	X	X	X	○	X	X
攻撃速度B							
攻撃速度C							
武器	1	2	3	4			
大気圏	5	59					
大気圏							
C圏							

センサー以外は役に立たないので、ガンダム生産のために開発された1機があれば十分。ちなみにガンダムが撃破されてもコアファイターにはならない。

FF-XA-Bet



コアブースター

コアブースター

センサー	A
耐久力	50
運動性	35
移動力	8
最大機速	250
戦闘消費	30
移動消費	7
補給数	1

地形	海	山	砂	面	水	地
移動速度A	X	X	X		X	X
攻撃速度A	△	△	△		X	△
攻撃速度B						
攻撃速度C						

武器	1	2	3	4
大気圏	78	5	63	
大気圏				
C圏				

コアファイターのパワーアップ版で攻撃力は格段に上がっている。高い移動力もあるが、コストパフォーマンスが悪すぎるユニット。

G-FIGHTER



Gファイター

Gファイター

センサー	A
耐久力	100
運動性	25
移動力	7
最大機速	300
戦闘消費	35
移動消費	6
補給数	1

地形	山	山	山	山	山	山	山	山	山
移動速度A	X	X	X	X	X	X	X	X	X
攻撃速度A	U	O	O	O	O	X	O	O	O
攻撃速度B									
攻撃速度C									

武器	1	2	3	4
A武器	77	63		
B武器				
C武器				

コアブースターと同等の攻撃力と2倍の耐久力を持つ。ただしコアブースター同様コストパフォーマンスは悪い。残念だが開発生産する理由は見つからない。

G-ARMOR 1



G-アーマー

Gアーマー

センサー	A
耐久力	320
運動性	20
移動力	5
最大物量	400
経路消費	40
移動消費	7
補給力	1

地形	森	山	砂	空	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲A	○	○	○	○	○	○
攻撃範囲B	○	○	○	○	○	○
攻撃範囲C	○	○	○	○	○	○
武器	1	2	3	4		
大銃	77	63	103			
中銃	—	—	—			
小銃	—	—	—			

耐久力 3200 6000 1 X ○

ガンダムに航空能力を持たせたユニット。地上では役に立つが、宇宙に出るとガンダムの方が高い移動力を持つ。変形させておくのがいいだろう。

G-ARMOR 2



ガンダム心作

ガンダム(Gファイター)

センサー	A
耐久力	320
運動性	40
移動力	5
最大物量	400
経路消費	50
移動消費	3
補給力	1

地形	森	山	砂	空	水	陸
移動速度	△	△	△	X	△	△
攻撃範囲A	△	△	△	△	△	△
攻撃範囲B	△	△	△	△	△	△
攻撃範囲C	△	△	△	△	△	△
武器	1	2	3	4		
大銃	29	8	87	103		
中銃	—	—	—	—		
小銃	—	—	—	—		

耐久力 3200 6000 1 ○ ○

Gアーマーが変形するとこのガンダムになる。移動力が1少ない以外は、RX78-2ガンダムと同じ性能。残念だが分離したGファイターの支援攻撃はない。

G-ARMOR 3



G-Fガンダム

Gファイターガンダム

センサー	A
耐久力	320
運動性	18
移動力	5
最大物量	400
経路消費	90
移動消費	10
補給力	1

地形	森	山	砂	空	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲A	○	○	○	○	○	○
攻撃範囲B	○	○	○	○	○	○
攻撃範囲C	○	○	○	○	○	○
武器	1	2	3	4		
大銃	35	77	63	103		
中銃	—	—	—	—		
小銃	—	—	—	—		

耐久力 3200 6000 1 X ○

運用研究によってGファイターに搭乗できるようになった。サーベルがないので格闘能力はないが射撃能力はこのスタイルが一番高い。

TORIAEZ



トリアーエズ

トリアーエズ

センサー	C
耐久力	5
運動性	5
移動力	5
最大物量	150
経路消費	10
移動消費	4
補給力	5

地形	森	山	砂	空	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲A	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲B	X	X	X	X	X	X
攻撃範囲C	X	X	X	X	X	X
武器	1	2	3	4		
大銃	2					
中銃	—	—	—	—		
小銃	—	—	—	—		

1 15 30 ナシ X ○

性格自体に見るものはないが、生産性が高いのでオトリ部隊として使い捨てができる。宇宙での「愚み作戦」には最適なユニット。

FF-S3



Sフィッシュ

セイバーフィッシュ

センサー	C
耐久力	15
運動性	15
移動力	5
最大速度	220
戦闘消費	15
移動消費	5
補給力	5

地形	山	砂	空	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X
攻撃速度A	X	X	X	X	X
攻撃速度B	X	X	X	X	X
攻撃速度C	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	4	59	—	—
対空機	—	—	—	—
C攻撃	—	—	—	—

戦闘	最大	移動	補給	消費
2	35	90	ナシ	X

ザクⅡC型ぐらいのMSならば部隊を総めば対抗できる。性能は悪くないのだが、生産に2ターンかかるのが弱点。オトリに使うには生産性が悪い。

PUBLIC



パブリック

パブリック

センサー	C
耐久力	40
運動性	8
移動力	5
最大速度	350
戦闘消費	35
移動消費	5
補給力	3

地形	山	砂	空	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X
攻撃速度A	X	X	X	X	X
攻撃速度B	X	X	X	X	X
攻撃速度C	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	11	99	—	—
対空機	—	—	—	—
C攻撃	—	—	—	—

戦闘	最大	移動	補給	消費
1	100	250	ナシ	X

ビーム複合機を使えばビーム兵器を無効にできる。パブリック自体は実弾系の武装なので、敵によっては無傷で攻撃できる。

艦船



ヘガス級と呼ばれているヘガスとホワイトベースは、MSの戦術的運用を目的に開発されたため、搭載数は連邦軍で最大となっているほか、大気圏への突入能力も兼ね備えている。

また、連邦軍の潜水艦は、水陸

両用MSの驚異におびえながら海上輸送を行わなくてはならないのが弱点。ちなみに、潜水艦は、もともとジオン軍が連邦軍の技術を手して開発したので名前が違っても性能は同じになっている。

カンセン

COLUMBUS



コロンブス

コロンブス

センサー	B
耐久力	180
運動性	0
移動力	5
最大速度	500
戦闘消費	20
移動消費	5
補給力	1

地形	山	砂	空	水	陸
移動速度	X	X	X	X	X
攻撃速度A	X	X	X	X	X
攻撃速度B	X	X	X	X	X
攻撃速度C	—	—	—	—	—

武器	1	2	3	4
バズーカ	—	—	—	—
対空機	—	—	—	—
C攻撃	—	—	—	—

戦闘	最大	移動	補給	消費
5	2	500	1000	ナシ

一切の武装を持たない純然たる補給艦なので攻撃されるとひとたまりもない。地球上空のHIV攻撃部隊の補給がポイントとして使うといいだろう。なくてもいい。

SALAMIS



概要情報

サラミス

全高	全幅	質量	機動	耐久	格闘	遠征
3	1800	3500	ナシ	○	×	×

センサー A

耐久力 250

運動性 6

移動力 7

最大推力 600

燃料消費 25

移動消費 6

機成数 1

地形 陸 山 砂 宙 空 水 陸

移動能力 X X X X X X

攻撃能力A X X X X X X

攻撃能力B X X X X X X

攻撃能力C

武器 1 2 3 4

A武器 72 61 101 13

B武器

C武器

耐久力、攻撃力、射程に不満が残るうにユニットの搭載能力もない。資金節約のため作ろうと考えるのは大きな間違いだ。廃棄してマゼランSの資金にする。

SARAMIS-S



概要情報

サラミス(後継生産型)

全高	全幅	質量	機動	耐久	格闘	遠征
3	3	2000	3500	ナシ	○	×

センサー A

耐久力 250

運動性 6

移動力 7

最大推力 600

燃料消費 25

移動消費 6

機成数 1

地形 陸 山 砂 宙 空 水 陸

移動能力 X X X X X X

攻撃能力A X X X X X X

攻撃能力B X X X X X X

攻撃能力C

武器 1 2 3 4

A武器 72 61 101 13

B武器

C武器

ユニットの搭載はできるようになったが、そのほかの性能はほとんど変わらない。開発生産するのはドックと資金の無駄使い。

MAGELLAN



概要情報

マゼラン

全高	全幅	質量	機動	耐久	格闘	遠征
3	2500	4500	ナシ	○	×	×

センサー S

耐久力 400

運動性 8

移動力 8

最大推力 700

燃料消費 35

移動消費 9

機成数 1

地形 陸 山 砂 宙 空 水 陸

移動能力 X X X X X X

攻撃能力A X X X X X X

攻撃能力B X X X X X X

攻撃能力C

武器 1 2 3 4

A武器 73 62 101 13

B武器

C武器

サラミスに比べると格段に高い性能を持つ。しかしユニット搭載能力を持っていないので、生産する必要はない。マゼランSの開発を急ごう。

MAGELLAN-S



概要情報

マゼラン(後継生産型)

全高	全幅	質量	機動	耐久	格闘	遠征
4	3	2600	4500	ナシ	○	×

センサー S

耐久力 400

運動性 10

移動力 8

最大推力 700

燃料消費 35

移動消費 9

機成数 1

地形 陸 山 砂 宙 空 水 陸

移動能力 X X X X X X

攻撃能力A X X X X X X

攻撃能力B X X X X X X

攻撃能力C

武器 1 2 3 4

A武器 73 62 101 13

B武器

C武器

搭載能力が付いたので非常に優秀なユニットとなった。ベガスズに委ねられなかったキャラクターには、このユニットを任せておく。

PEGASUS



ベガス機動兵器開発局

ベガス

センサー	S
耐久力	500
運動性	12
移動力	9
最大物量	500
総消費量	40
移動消費	10
補給力	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動能力	X	X	X	△	X	X
攻撃能力A	X	X	X	○	X	X
攻撃能力B	—	—	—	—	—	—
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—
武器	1	2	3	4		
A武器	74	79	101	62		
B武器	—	—	—	—		
C武器	—	—	—	—		

大気圏突入能力を持ち、地上での拠点制圧も行える戦地上とても重要なユニット。生産制限で4隻しか生産できないのが非常に残念。

WHITE BASE



ベガス機動兵器開発局

ホワイトベース

センサー	S
耐久力	750
運動性	18
移動力	9
最大物量	600
総消費量	40
移動消費	10
補給力	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動能力	X	X	X	△	X	X
攻撃能力A	X	X	X	○	X	X
攻撃能力B	—	—	—	—	—	—
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—
武器	1	2	3	4		
A武器	74	79	101	62		
B武器	—	—	—	—		
C武器	—	—	—	—		

攻撃力はベガスと変わらないが、圧倒的に高い耐久力を持っている。1隻しか存在せずホワイトベース隊がいるときは生産できない。

SUBMARINE-U



U型潜水艦

U型潜水艦

センサー	A
耐久力	350
運動性	8
移動力	9
最大物量	700
総消費量	25
移動消費	6
補給力	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動能力	X	X	X	X	X	X
攻撃能力A	△	△	△	X	○	△
攻撃能力B	—	—	—	—	—	—
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—
武器	1	2	3	4		
A武器	69	64	101			
B武器	—	—	—	—		
C武器	—	—	—	—		

移動力が格段に高いので、地球上でのユニット輸送に役立つ。拠点に配備できないので補給は重要拠点でなければ行えない。2ユニットあれば十分。

SUBMARINE-M



M型潜水艦

M型潜水艦

センサー	S
耐久力	500
運動性	12
移動力	8
最大物量	650
総消費量	35
移動消費	8
補給力	1

地形	森	山	砂	雪	水	陸
移動能力	X	X	X	X	X	X
攻撃能力A	△	△	△	X	○	△
攻撃能力B	—	—	—	—	—	—
攻撃能力C	—	—	—	—	—	—
武器	1	2	3	4		
A武器	70	65	101			
B武器	—	—	—	—		
C武器	—	—	—	—		

対地ミサイルが強力だが、命中率が低い。運用法はU型潜水艦と同じなのでどちらを生産してもいい。潜水艦は全部で2〜3ユニット以上作る必要はない。

HLV



HLV

HLV

センサー 目

耐久力 100

運動性 0

機動力 0

最大速度 500

機関消費 20

移動消費 5

機体色 1

地形 陸 空 水 地 空 水 地

移動速度 △ △ △ △ △ △ △ △

攻撃速度A × × × × × × × ×

攻撃速度B — — — — — — — —

攻撃速度C — — — — — — — —

武器 1 2 3 4

武器A — — — — — — — —

武器B — — — — — — — —

武器C — — — — — — — —

ユニットを搭載して大気圏を突入可能である。非武装かつ耐久力が低いため、ユニット輸送中には撃墜されないよう注意が必要。HLVは、ゲームに登場するすべての機体が同一のものを使用している。

ANOTHER MOBILE SUIT

(未確認のモビルスーツ)

UNKNOWN



UNKNOWN



UNKNOWN



機体No. 不明

機体名 不明

機体色 不明

機体の特徴 不明

機体の能力 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明

機体の運用 不明



ジオン軍、連邦軍いずれにも所属していないMSが4機確認されている。そのうちの1機はMS-14Jリゲルグだと判明した。残りの3機についても現在調査は進んでいる。本書の最終ページまでには正体が判明するだろう。

第三勢力である正統ジオン軍とネオ・ジオン軍で使用されていたリゲルグ

MS-14J

武器データ

No.	武器名	基本連射力 (90°/秒)	命中率	攻撃力	基本連射 速度	最大連射 速度	最小射速	最大射速	対空	対地	対艦	備考
1	25ミリバルカン	7	25	2	10	12	1	1	—	○	—	実弾系
2	25ミリバルカン	3	25	1	8	10	1	1	—	—	—	実弾系
3	25ミリバルカン	3	30	1	10	12	1	1	—	—	—	実弾系
4	25ミリバルカン	4	35	1	12	15	1	1	—	—	—	実弾系
5	30ミリバルカン	5	50	1	14	20	1	1	—	—	—	実弾系
6	Hバルカン	4	30	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
7	Hバルカン	4	40	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
8	Hバルカン	4	50	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
9	Gバルカン	4	45	2	6	8	1	1	—	—	—	実弾系
10	Cミサイル	10	50	10	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
11	キカンホウ	8	30	3	6	10	1	1	—	—	—	実弾系
12	キカンホウ	12	30	3	12	16	1	1	—	—	—	実弾系
13	キカンホウ	20	25	6	10	12	1	1	—	—	—	実弾系
14	マシンガン	20	60	4	15	16	1	1	—	○	—	実弾系
15	マシンガン	16	45	4	12	15	1	1	—	○	—	実弾系
16	マシンガン	21	50	4	15	20	1	1	—	○	—	実弾系
17	マシンガン	40	60	6	20	25	1	1	—	○	—	実弾系
18	マシンガン	50	60	6	25	30	1	1	—	○	—	実弾系
19	マシンガン	50	60	6	25	30	1	1	—	○	—	実弾系
20	ハイパーバズーカ	67	50	50	4	6	1	1	—	○	—	実弾系
21	ハイパーバズーカ	67	50	50	4	7	1	1	—	○	—	実弾系
22	ビームスプレーガン	12	60	6	6	8	1	1	—	○	—	ビーム系
23	ビームスプレーガン	14	70	6	7	10	1	1	—	○	—	ビーム系
24	ビームスプレーガン	6	60	6	3	3	1	1	—	—	—	ビーム系
25	ビームガン	16	60	6	6	8	1	1	—	○	—	ビーム系
26	ビームガン	24	50	12	6	9	1	1	—	○	—	ビーム系
27	ビームライフル	21	85	16	4	6	1	2	—	○	—	ビーム系
28	ビームライフル	30	90	16	5	9	1	2	—	○	—	ビーム系
29	ビームライフル	50	60	25	6	10	1	1	—	○	—	ビーム系
30	ビームライフル	56	60	25	7	12	1	1	—	○	—	ビーム系
31	ビームライフル	67	80	25	8	14	1	1	—	○	—	ビーム系
32	ビームライフル	65	70	20	7	12	1	1	—	○	—	ビーム系
33	ビームライフル	90	80	30	9	14	1	1	—	○	—	ビーム系
34	ビームライフル	50	60	25	6	10	1	1	—	—	—	ビーム系
35	ビームライフル	50	60	25	6	10	1	1	○	—	○	ビーム系
36	ビームライフル	12	98	16	2	2	1	1	—	—	—	ビーム系
37	ビームライフル	16	60	16	3	3	1	1	—	—	—	ビーム系
38	ビームライフル	9	60	14	2	2	1	1	—	—	—	ビーム系
39	Wビームキャノン	70	50	35	6	10	1	2	—	○	—	ビーム系
40	ビームキャノン	42	50	25	5	9	1	2	—	○	—	ビーム系
41	ロケットランチャー	10	65	10	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
42	ミサイルランチャー	12	40	6	6	6	1	2	—	—	—	実弾系
43	ボンブミサイル	16	50	6	8	8	1	2	—	—	—	実弾系
44	ロケットガンポッド	6	45	6	4	4	1	1	—	—	—	実弾系
45	120ミリキャノン	40	50	12	10	14	2	3	—	○	—	実弾系
46	120ミリキャノン	8	40	6	4	6	1	2	—	—	—	実弾系
47	120ミリキャノン	12	40	6	6	10	1	2	—	—	—	実弾系
48	150ミリキャノン	7	40	5	4	5	1	1	—	○	—	実弾系
49	240ミリキャノン	37	50	14	6	12	1	2	—	○	—	実弾系
50	240ミリキャノン	24	50	12	6	10	1	2	—	○	—	実弾系
51	240ミリキャノン	30	50	30	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
52	3ミサイルランチャー	48	50	9	16	20	1	2	—	○	—	実弾系
53	キャノンホウ	10	50	10	3	6	1	2	—	○	—	実弾系
54	ライフルホウ	13	40	10	4	6	2	3	—	○	—	実弾系

武器データ

No.	武器名	基本攻撃力 (威力×1000)	命中率	攻撃力	基本弾速	弾頭重量	最小射角	最大射角	射速	射距	射深	備考
55	Mランチャーガン	8	40	3	8	10	1	1	—	—	—	実弾系
56	ロングライフル	30	50	18	5	6	1	2	—	○	—	実弾系
57	ガトリングガン	16	70	4	12	12	1	1	—	—	—	実弾系
58	ミサイル[B]	4	30	4	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
59	ミサイル[B]	5	30	5	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
60	ミサイル[B]	6	30	6	3	3	1	1	—	—	—	実弾系
61	ミサイル[L]	15	30	15	3	6	1	3	—	—	—	実弾系
62	ミサイル[L]	20	30	20	3	6	1	3	—	—	—	実弾系
63	タイチミサイル	17	40	10	5	6	1	2	○	—	—	実弾系
64	タイチミサイル	48	45	16	9	12	1	2	○	—	—	実弾系
65	タイチミサイル	67	45	20	10	14	1	3	○	—	—	実弾系
66	バクダン	11	40	8	4	5	1	1	○	—	○	実弾系
67	バクダン	17	35	10	5	7	1	1	○	—	○	実弾系
68	ギョライ[B]	12	30	12	3	3	1	2	—	—	—	実弾系
69	ギョライ[L]	25	50	25	3	5	1	2	—	—	—	実弾系
70	ギョライ[L]	47	50	35	4	6	1	3	—	—	—	実弾系
71	タイセンギョライ	27	40	10	6	10	1	2	—	—	○	実弾系
72	シュホウ	40	50	30	4	5	2	3	—	—	—	ビーム系
73	シュホウ	53	50	40	4	6	2	4	—	—	—	ビーム系
74	シュホウ	67	60	50	4	7	2	4	—	—	—	ビーム系
75	シュホウ	40	35	30	4	7	1	3	—	○	—	実弾系
76	チョウキョリホウ	53	35	40	4	5	2	4	—	—	—	実弾系
77	ビームホウ	33	60	20	5	5	1	2	—	—	—	ビーム系
78	メガリョウシホウ	33	50	20	5	10	1	2	—	—	—	ビーム系
79	メガリョウシホウ	33	60	50	2	2	2	3	—	—	—	ビーム系
80	ビームピック	11	70	16	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
81	Bサーベルユニット	16	60	24	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
82	ビームサーベル	12	65	18	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
83	ビームサーベル	16	75	16	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
84	ビームサーベル	17	70	25	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
85	ビームサーベル	16	70	24	2	3	—	—	—	—	—	格闘系
86	ビームサーベル	17	70	26	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
87	ビームサーベル	21	75	32	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
88	ビームサーベル	19	70	28	2	4	—	—	—	—	—	格闘系
89	ビームサーベル	32	80	32	3	5	—	—	—	—	—	格闘系
90	ビームサーベル	19	75	26	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
91	ビームサーベル	21	80	32	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
92	ビームサーベル	33	80	50	2	5	—	—	—	—	—	格闘系
93	ビームサーベル	6	75	18	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
94	ビームサーベル	11	75	32	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
95	ビームサーベル	12	75	35	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
96	シールドブキ	12	80	35	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
97	タックル	13	80	38	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
98	タックル	17	80	50	1	1	—	—	—	—	—	格闘系
99	ビームカウランM	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ビーム発射機を生成
100	Mサンブツウチ[B]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ミノスキー粒子を散布・発射小
101	Mサンブツウチ[L]	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	ミノスキー粒子を散布・発射大
102	ブンリカノウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	分離可能を示す
103	ヘンケイカノウ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	変形可能を示す

開発データ

開発できる兵器 開発可能能力	名称	開発コスト	開発期間	基礎	MS	MA
ジムPタイプ	RGM-79P/カイハブ	3000	8	0	5	0
——テ—連						
ジム	RGM-79/ソフトウェア・キョウカ	1000	2	0	5	0
——テ—連						
ジム・Lアーマー	RGM-79L/ウィンドウセイ・キョウカ	1800	6	0	6	0
——テ—連						
ジム・Sカスタム	RGM-79SC/ソウコウ・キョウカ	2400	6	0	8	0
——テ—連						
リクセンGM・A	RGM-79[G]/カイハブ	3000	6	0	9	0
——テ—連						
ジムキャノン	RGC-80/シエン型・カイハブ	1800	6	0	7	0
——テ—連						
アクアジム	RAG-79/スイチュウセン・キョウカ	1500	6	0	6	0
——テ—連						
ジムコマンドG	RGM-79G/カイリウ型・カイハブ	3000	8	0	9	0
——テ—連						
ジムコマンドGS	RGM-79GS/ワチュウセン・キョウカ	1000	2	0	10	0
——テ—連						
ジムスナイパーⅡ	RGM-79SP/カイリウ型・カイハブ	3500	8	0	12	0
——テ—連						
ガンキャノン・A	RX-77I/カイハブ	3000	8	0	6	0
——テ—連						
ガンキャノン・B	RX-77II/ソウコウ・キョウカ	2000	4	6	7	0
——テ—連						
ガンキャノン・D	RX-77D/リウウセンカ	3000	8	0	11	0
——テ—連						
ガンタンク	RX-78I/カイハブ	2000	6	0	4	0
——テ—連						
ガンタンクⅡ	RMV-1/カイハブ	1500	8	5	5	0
——テ—連						
プロトガンダム	RX-78-1/シサク・カイハブ	3500	6	0	7	0
——テ—連						
ガンダム・A	RX-78-2/コウセイノウカ	2500	4	0	8	0
——テ—連						
ガンダムMC・A	RX-78-2/MCシヨリ	1000	2	0	9	0
——テ—連						
G-3ガンダム	RX-78-3/ウィンドウセイ・キョウカ	4000	6	10	10	5
——テ—連						
FAガンダム	FA-78/ソウコウ・キョウカ	8000	10	0	13	0
——テ—連						
Gリクセン艦・A	RX-79[G]/カイハブ	3500	8	0	10	0
——テ—連						
Gアレックス	RX-78NT1/NTタイオウ	10000	10	11	12	7
——テ—連						
BD-1	RX-79BD-1/EXAMトウサイ	5000	6	0	9	0
——テ—連						
BD-2	RX-79BD-2/コウセイノウカ	5000	6	0	10	0
——テ—連						
BD-3	RX-79BD-3/ワチュウセン・キョウカ	5000	6	0	11	0
——テ—連						
Gフルバーニアン	RX-79GFP1-FB/シサク・カイハブ	15000	15	15	15	15
——テ—連						



第三勢力モード解説

THE THIRD INFLUENCE FILE



第三勢力出現条件

THE THIRD INFLUENCE FILE

プレイ中に第三勢力を出現させて、さらに圧倒的勝利以上でエンディングを向かえれば第三勢力を使ってプレイできるのだ。

正統ジョン

LEGITIMATE ZION

正統ジョン出現条件



ジョン公軍モードでプレイして、キシリアの叛意を上げればよい。キシリアを逮捕した時点で、叛意が4以上になれば、正統ジョンが結成される。ただし、ガルマが死亡していないとキシリア逮捕は発生しないクリアすれば、正統ジョン軍モードが遊べるようになる。

推奨ルート

潜水艦艦隊設立機 叛意+1
案を却下する 計1

ランバ・ラルにドム
を捕縛する 叛意+1
計2

マ・クベをオデッサ
の司令官にしない 叛意+1
計3

NTを実戦に投入
しない 叛意+1
計4

キシリアを逮捕する 叛意+2
計7

フォンブラウの
抗議を受け入れる 叛意+1
計1

※進行ルートとは、無関係に発生

正統ジョン



ドズルの叛意

ドズルの叛意を上げるイベント

サイド6からの抗議を
受け入れる 叛意+1

シャアの処罰をしない 叛意+1

ガルマの国葬をする 叛意+2

ランバ・ラル隊を派遣
しない 叛意+1



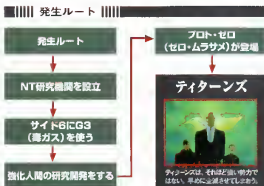
ガルマの国葬と受け入れれば、ドズルの叛意を高くすることができる。

正統ジョンが結成されるときに、ドズルの叛意が4以上になっていると、彼とその部下である、シン・マツナガやランバ・ラル隊のメンバー、コンスコンが正統ジョン軍に移ってしまう。ちなみに、正統ジョンモードでプレイするときは、ドズルはジョン軍のままである。

ティターンズ

TITANS

ティターンズ出現条件

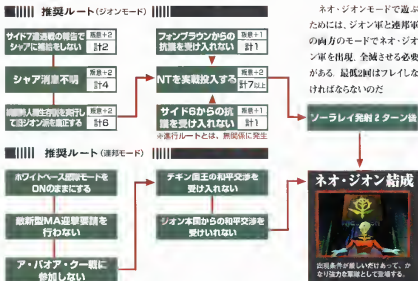


地球連邦軍モードをプレイして、とにかくジャミトフの提案を『承』していれば、第二次ブリティッシュ作戦実行報告後にティターンズがルナ2に出現する。例してクリアすれば、ティターンズモードで遊べるようになる。出現させるのは非常に簡単だが、ティターンズモードの難易度は非常に高くなっている。

ネオ・ジオン

NEO ZION

ネオ・ジオン出現条件



正統ジオンの国力

初期データと開発生産できるユニット

資金 / 100000 資源 / 100000

クラナダ自体は優秀な重要拠点であり、人材面も充実しているのだが、序盤の主力MSユニットがザクシリーズになっている。ドムやガンダムのいる敵勢力と互角に戦うのは少々手こずることになるだろう。アッザムやグブも配備されているが、地上に降りなければ

ば使用できない。そのため、序盤はユニットの性能を数でカバーすることになるだろう。強力なユニットの研究開発のためには、サイド3を占領し潤沢な資金源を確保したい。生産可能なユニットには優秀なものが揃っている。

初期配備ユニット

グワジン
チベ
ムサイ [コ] X2
ザクI S/C A
ザクI-R2 X4
ザクR1A/S3 X3
ザクI-R1
ザクII-F型 X3
グフB/Pタイプ
グフ-B型 X2
ザクII-J型 X3
アッザム
ガトル X2
ザクレロ
マゼラアタック X2
HLV X3

所属キャラクター

キシリア/トワニング/バロム/マクベ/シャア/シャリア・ナル/
ガイア/オルテガ/マシノ/ノスコ・アル/ララァ/マリオン

生産可能ユニット

MS	ザクI/ザクII/S3/ザクI-C型/ザクI-E型/ ザクI/C.A./ザクI-J型/リックE-S型/ ザクI-S/C.A./デザートザクI/ザクキャン/ ザクマリントップ/ザクタンク/ザクI-R1/ ザクI-R1A/ザクI-R2A/ザクR1/S3/ ザクI-RD4/ザクI-FZ型/グフ-A型/ グフ-B型/グフB/Pタイプ/グフ-C型/ グフH型/ドム/リック・ドム/ドワッジ/ ドワッジH型/ゲルググ-C型/ゲルググC.A./ キャン/Pタイプ/キャン/ケンブフア/ ゴック/ハイゴック/アガイ/ズゴック/ ズゴックS型/ズゴックIC.A./ズゴックE/ ソック/ジオング/Pジオング/リゲルグ
MA	アッザム/ザクレロ/ビグロ/クラフプロ/ ビグ・ザム/プラウ・プロ/エルメス
車両	マゼラアタック/ギャロップ/ダブデ
航空	トップ/ドダイGA/ドダイYS/ザク/ ドダイYS/グフ/ルナグ/ガウ
艦宙	スキウレ/ザク/ガトル/ジャコ
艦船	ババワ/ムサイ[コ]/ザンザバル/チベ/ グワジン/ドロス/ユーコン/ マッドアングラー/HLV

特殊MS リゲルグ

MS-14J



リゲルグ

センター A

耐久力 155

運動性 65

作動力 10

最大出力 500

戦闘半径 80

移動速度 8

機体数 1

機体 山 田 中 野 宮 本 橋

移動速度 X X X X X X

戦闘半径 X X X X X X

攻撃力 B - - - - -

攻撃速度 C - - - - -

武器 1 2 3 4

A/B/C 1 - 2 -

開発必要 LV 12 12 12

初期	資金	資源	開発	取引	運送
4	3500	3500	なし	○	○

正統ジオン軍とネオ・ジオン軍で生産可能なMSで、卓越した移動力と機動性を誇る。ゲルググの関連機種に見えるが、中身は別物となっている可能性が高い。

No.	武器名	威力	射撃力	攻撃力	機体数	開発必要	取引	運送
1	ビームライフル	59	70	22	8	14	1	○
2	ビームナギナタ	35	60	30	3	6		

正統ジオンモード攻略法

キシリアの反乱によって生じた、正統ジオン軍。ジオン軍モードで出現したときに、ドズルが正統ジオンに所属していても、自分でプレイする場合に、彼とその部下は味方ではない。

本拠地はグラナダにあり、すぐ隣にはジオン軍の本

拠地、サイド3が存在している。サイド3からに侵攻することになるのだが、戦力差が大きいため、開始直後に攻め込んで占領するのは難しい。

ただ、サイド3さえ占領してしまえば、あとの展開は比較的楽になるだろう。

LECTURE 1

NTの充実



クスコ・アルはジオン軍モードを、圧倒的勝利以上でクリアすると登場する、隠しキャラクターでもあるのだ。



EXAMの研究に召集されるNTが、従来通常のプレイでも登場するが、EXAMをあらわめる必要がある。

フラナガン機関やNT部隊など、NTに深く関心を持っていたキシリアだけにNT能力を持ったキャラクターが数多く存在している。隠しキャラクターであるクスコ・アルまでが在籍している。NT能力があればユニットの性能をカバーできる。

LECTURE 2

部隊の充実をはかる

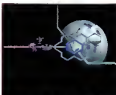


高性能なユニットを開発する予算も時間もないので、パイロットの配置と解任を繰り返して、部隊数を早急に増やす。

高性能なユニットで守備を固めているサイド3を早く占領するためにも、なるべく急いで部隊数を増やす必要がある。生産だけでは追いつかないので、即席部隊増強法(P53参照)を使っていこう。2〜3ターンで部隊数を倍近くにはできるはずだ。

LECTURE 3

サイド3強襲



防衛を固めているだけでは、ジオン軍のブレンジャーに押しつぶされてしまう。早いターンに侵襲したい。



他部隊がア・バオア・クーに移動したとき最大チャンス。進入して一気に占領してしまう。

防衛を固めているだけでは、資金と資源を消耗するだけになる。部隊数を増やしたら、全軍でサイド3に侵襲しよう。敵の部隊数は必ず確認しておくこと。ア・バオア・クーに向かって敵が移動しているときがチャンス、部隊数が減っているはずだ。

LECTURE 4

宇宙の制圧



中立になったア・バオア・クーは簡単に占領できる。急いで侵襲して、部隊の整備はア・バオア・クーで行うようにする。

サイド3を占領すれば、ジオン軍の重要拠点がすべて中立になる。部隊の回復よりも優先して、ア・バオア・クーへ進入して占領してしまおう。ア・バオア・クーで戦力を整えたら、ソロモンとルナ2は簡単に占領できる。まずは、宇宙を自軍のものにしよう。

LECTURE 5

キリマンジャロ占領

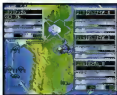


キリマンジャロはグラナダからもっとも近く、連邦軍の手も伸びにくい。安全に地上に降りたいなら、ここしかない。

サイド3占領によって、地球上のジオン軍重要拠点も中立になっているはず。クラナダからもっとも近いキリマンジャロを占領して、地上への足がかりとしよう。間に合うようならば、カリフォルニアとニューヨークも占領してしまいたい。

LECTURE 6

ザンジバルとアッザム



アッザムは、アッザムリーダーにより、優れた接近戦能力を発揮する。耐久力もあるので、耐久の強いNTに倒れている。



ザンジバルがあれば、どこでもアッザムの機能が行えるようになる。この組み合わせで重要拠点のほとんどを占領できる。

地上に足がかりができれば、ザンジバルとアッザムの生産を開始する。アッザムは、シャアを除くすべてのNTを乗せておこう。ザンジバルは、アッザムの搭載と拠点の制圧ができる。このふたつのユニットを組み合わせれば、クリアは目前である。

LECTURE 7

リゲルグの必要性



開発建築の条件が高く設定されているリゲルグも、序盤や中期に開発することは、ほとんど不可能だ。



普及な使い方が、高い移動力を活かして、地球上空のHVL迎撃部隊をやらせてもいいだろう。

リゲルグは正統ジオンとネオ・ジオンでしか開発できないMS。その性能は非常に高いのだが、必要な研究LVが高いため、開発できる頃は、地球が戦場になっていることだろう。残念ながらリゲルグは宇宙専用なので、地上で戦うことはできない。

ティターンズモード



本来のティターンズは、ジオン軍の残党狩りを目的に連邦軍内部に設立された組織であるが、このゲームでは連邦軍から独立した勢力として存在している。本拠地はルナ2で、どこも重要拠点からも離れた状

態になっている。宇宙の敵はジオン軍のみのようだが、連邦軍もジャブロー辺りから打上による侵攻を行ってくる。はっきり言って、四面楚歌の状況。ティターンズモードの難易度は高い。

大将：ジャミトフ・ハイマン



連邦軍の中で、自らの地位を高めティターンズを組織。最高司令官となる。もともと卓越した指揮能力を持っていたが、大尉となりさらに優秀な指揮者となった。危険度は高いが、彼にも前線に出もらうことになる。

他キャラとの会話

●ギレン●レズル

ギョウノ下置	無				
専用MS	無				
階級	大尉				
ランク	B				
NT能力	無				
指揮ランク	無				
指揮属性					
艦	機	歩	MA	MS	
X	○	○	○	○	
初期能力値					
知	能	戦	機	対	空
12	9	7	2	6	4
成長値					
知	能	戦	機	対	空
1	1	1	1	1	1



本拠地ルナ2



収入も、生産量もわずかなルナ2。すべての拠点および、重要拠点からも孤立した状況になっている。

バスク・オム



ティターンズになって、すべての能力数値が高まった。階級も上がっている。指揮効果にも大いに期待できる。MSパイロットの少ないティターンズにとって、戦場での進退は彼にかかっていると考える。

他キャラとの会話

ナシ

ギョウノ下置	無				
専用MS	無				
階級	大佐				
ランク	B				
NT能力	無				
指揮ランク	無				
指揮属性					
艦	機	歩	MA	MS	
X	X	X	○	○	
初期能力値					
知	能	戦	機	対	空
9	11	10	6	9	6
成長値					
知	能	戦	機	対	空
1	1	1	1	1	1



00 00 00



ジャマイカン・ダンニンガン



ティターンズになって指揮官としての自覚が出たため能力の数値が2上昇した。階級とランクも連邦軍の項より上がっている。人材不足のティターンズなので、彼の能力アップは頼もしい。

他キャラとの会話

ナシ

ギョウノ下置	無				
専用MS	無				
階級	少佐	ランク	C		
NT能力	無	指揮ランク	無		
指揮属性					
艦	機	歩	MA	MS	
X	X	○	○	○	
初期能力値					
知	能	戦	機	対	空
5	6	6	3	6	3
成長値					
知	能	戦	機	対	空
1	1	1	1	1	1



ティターンズの特徴

最高の難易度



MSのパイロットは2名しかいない。とにかく深刻な人材不足だ。



ルナカの収入や生産量は乏しい。奮えつつも事前に重要拠点を占領したい。

ティターンズは、ジオン軍と連邦軍両方のユニットを開発生産することができる(すべてではない)。ジムとザクを使って戦うことができるのだ。弱点は頼りになるキャラクターが非常に少ないこと。特にMSパイロットが2名しかいないのは不利な条件となっている。

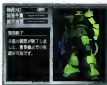
ティターンズの国力

初期データと開発生産できるユニット

資金 / 100000 資源 / 100000

初期の資金や資源は、ほかの第三勢力と変わらないのだが、ルナカの収入や生産量が低いため、早めに敵の重要拠点を占領していく必要がある。

初期配備されているユニットは、ほとんどがジム/PやザクⅡ-F型という状態。頼りになるのは、1機ずつしかないG-TITANSとゲルグス型だけだ。



水陸の主力はジムPに任せるよりも、ザクⅡ-F型のB改装の方が頼りになる。



最終的には最量できるG-TITANSを主ユニットにしたい。

初期配備ユニット

マゼランSXX3
サラミスSXX1
G-TITANS
ゲルグス-S型
ガンキャノン
ジム/PタイプX2
ガンタンクX3
ザクⅡ-J型X3
ザクⅡ-F型X2
グフA型X3
ボールPタイプ
ボールX3
SフィッシュX3
HLVX3

生産可能ユニット

MS
ジムPタイプ/ジムLアーマー/ジムSPC/
リクセンGM/ジムキャノン/アクアジム/
ジムコマンドG/ジムコマンドGS/
ジムスナイパーⅡ/ガンキャノン/
ガンキャノン3/ガンキャノン-D/
ガンタンク/ザクⅡ-F型/ザクⅡ-J型/
ザクⅡ-FZ型/グフA型/ドム/リックドム/
ハイゴッグ/スゴックE/G-TITANS

MA
ボール/ボールPタイプ/
ガンダムMA/ビグロ

車両
ガンタンクⅡ/01ンキセンシャ/
ビクトレー

航空
TINコッド/フライマンタ/デブロッグ/
ドン・エスカルゴ/ミデア/ファンファン

航宙
コアファイター/コアブースター/
トリアーエズ/Sフィッシュ/パブリク

艦船
コロンプス/サラミス/サラミスS/
マゼラン/マゼランS/ペガサス/
U型潜水艦/M型潜水艦

所属キャラクター

ジャミトフ/エルラン/ワイアット/バスク/シーマ/ジャマイカン/セロ

ティターンズモード攻略法

資金、資源、兵力、人材、拠点の場所、すべてにおいて不利な条件が揃っているが、迅速に敵の重要拠点を占領する必要があるティターンズモードは、ゲーム中最高の難度となっている。ユニットの性能や、物量に頼った戦い方をしていれば、すぐ手詰まり

になってしまうだろう。特に資金と資源の不足は終盤まで続く。資金運用、戦略、戦術、すべてにおいていまだ以上に緻密な計画性が求められるのだ。ティターンズモード正統ジオンモード同様、好きな重要拠点到入、占領することができる

LECTURE 1

極少数精鋭部隊で侵攻



ゼロとG-TITANSのセット。攻撃回避能力と耐久力に優れたユニットになるので、スタックの前列に配置する。



シーマとケルク6型のセット。彼女の指揮範囲内に部隊を配置すれば、攻撃力や回避能力を高められる。

ティターンズには、シーマと強化人間のゼロしかMSのパイロットがいない。どちらも優秀なパイロットだが、どうにも人材不足だ。どの重要拠点到入するときでも、この2名必ず参加させておくこと。特にシーマの指揮能力の高さは頼りになる。

LECTURE 2

指揮効果をフル活用する



ティターンズに移籍した3人は全員指揮能力が上がっている。指揮効果による修正値に期待しよう。



シーマやゼロのいない部隊は、常に指揮範囲の中で戦いをすること。階級を上げて少しでも範囲を広げたい。

パイロットの少ないティターンズでは、指揮効果を最大限活用する必要がある。ジャミトフ、バスク、ジャマイカンの指揮能力を活かして、部隊の強化をはかる。階級を上げるチャンスがあれば速やかに昇格させて指揮範囲の拡大をはかろう。

LECTURE 3

無能な将軍は配属しない

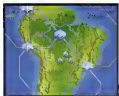


部隊全体に悪影響をおよぼすため、残念ながら彼らの出番は一切ない。はたか配属は能力の低下に繋がるだけだ。

連邦軍からティターンズに移籍したエルランとワイアット。彼らは階級が高いのに、指揮能力が非常に低い。彼らを配属させると、バスクやジャマイカンの指揮効果を著しく妨げる。絶対に彼らを配属してはいけない。

LECTURE 4

ジャブローを占領する



ジャブローは、このくらいの能力で占領したいところ。ほかの部隊はオデッサやトリントンへ進入する準備をしておく。



移動消費を抑えるのと、敵に包囲されるのを防ぐため、地下入り口で戦闘を行う。シーマやゼロに前線を任せること。

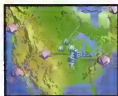
戦力が強化される前に、シーマとゼロを中心とした精鋭部隊を、ジャブローに侵襲させよう。必ず右下から進入するように。地下入り口で、敵を迎撃し、数が減ったら防衛ポイントを抑えよう。輸送機がないので、防衛ポイント以外で捕給ができない。

LECTURE 5

HLVで侵攻する



このラインを死守することで、精鋭部隊はオデッサやジャブローなどから安全に北アメリカへ移動することができる。



北アメリカはニューヨークから占領しよう。そうすれば敵に背後をとられる心配がなくなる。高い収入も魅力だ。

素早い侵攻が要求されるティターンズでは、少々危険を冒してでも、HLVで部隊を輸送する必要がある。北アメリカの占領が済むまでは、EAST EUROPEとAUSTRALIAを結ぶ地球上空のラインを死守。精鋭部隊を輸送するHLVの安全を確保しよう。

LECTURE 6

激戦区ソロモン



敵部隊の侵襲は苛烈を極める。ボールやトリアーエスなどの安価で生産ターンが短いユニットで足止めしよう。



ジャブロー占領後は、速やかにソロモンも占領すること。占領すると敵部隊が続々とソロモンへ侵襲してくるので、安価なユニットを使いオトリとなる壁を作っておく。敵の侵襲を抑えながら、配備部隊の数を増やす努力をすること。

LECTURE 7

G-TITANSの開発



G-TITANSが開発できれば、敵足は一気にティターンズに傾く。ペガサスやジムスナイパーⅡも生産したい。



各研究LVが12になれば、生産制限のないG-TITANSの開発提案が行われる。このときにMS研究LVを優先して上げておけば、ジムSPCとジムスナイパーⅡの開発も先行して行えるはずだ。

NTとエルメス



NT専用MAの最高峰、エルメスが初期配備ユニットに存在しているのだ。



しかも生産が可能だ。NT能力者が操縦しているネオ・ジオン軍ならではの特典だ

ネオ・ジオン軍は、ゲーム開始直後からNT専用機であるエルメスが配備されており、生産することも可能になっている。NT能力の覚醒しているパイロットを乗せれば、高い攻撃力を発揮するだろう。キャスバルやクスコ・アルは格闘能力が高いので、格闘戦の強いMSやアッザムに乗せた方がいい。

ネオ・ジオンの国力

初期データと開発生産できるユニット

資金 / 100000 資金 / 100000

初期の資金や資源こそ、ほかの第三勢力と同じだが、配備されているユニットと、生産可能なユニットが非常に充実している。エルメスが配備されているのはもちろんだが、リック・ドムの生産を行えるのが

頼もしい(ネオ・ジオンモードでは、ドムの開発が必要になる)。また、開発生産こそできないが、ホワイトベースにベガス、G-3ガンダム、ガンキャノンを使うことができる。



高性能ユニットであるリック・ドムを生産できるので、序盤から攻めている。



ネオ・ジオン軍もリゲルグの開発生産が行えるが、開発の必要性は全くない。

生産可能ユニット

MS	ザク/ザクE-C型/ザクE-F型/ ザクE/C.A./ザクE-J型/ザクE-S型/ ザクE/S/C.A./デザートザク/ ザクキャノン/ザクマリンタイプ/ ザクランク/ザクE-R1/ザクE-R1A/ ザクE-R2A/ザクE-RD4/ ザクE-FZ型/グフA型/グフB型/ グフB/Mタイプ/グフC型/グフH型/ ドム/リックドム/ドワッジ/ドワッジH型/ ゲルググA型/ゲルググB型/ ゲルググキャノン/ゲルググS型/ ゲルググ/C.A./ケンパファノ/ ゴッパ/ハイゴッパ/アノガイ/ズゴック/ ズゴックS型/ズゴック/C.A./ズゴックE/ ジャック/ジョング/リゲルグ/リゲルグ/ RDM/C.A./ガンダムC.A.
	アノザム/ザクレロ/ビグロ/グラブロ/ ビグ・ザム/ブラウ・ブロ/エルメス
MA	マゼラアタック/キャロップ/ダブデ
車両	ドップ/ドダイGA/ドダイYS/ザク/ ドダイYS/グフ/ルググン/ガウ
航空	スクワレリザク/ガトル/ジャコ
艦船	ババワ/ムサイ[コ]/ファルメル[コ]/ ザンザル/チベ/タウジン/ドロス/ ユーコン/マッドアングラウ/HLV

初期配備ユニット

RDM/C.A.
リックドムX2
ザクE-R1
ザクE-F型X6
ザクE-J型X4
ガンキャノン
G-3ガンダム
エルメスX2
ファルメル[コ]
ホワイトベース
ベガス
ガトルX3
マゼラアタックX3
HLVX2

所属パイロット

キャスバル/シャリア・ブル/ドレン/クスコ・アル/ブライト/ララァ/
マリオン/ミライ/カイ/セイラ/デニム/ジン/スレンダー

ネオ・ジオンモード攻略法

キャスバル・レム・ダイクンの呼びかけて設立されたネオ・ジオン軍。正統ジオン軍をさらに上回る数のNTが在籍し、技術的にも高度な兵器を序盤から生産することができる。また、キャスバルの専用機もガンダムやリック・ドムなど、シャア以上に多数用意されて

いる。シャア専用機はキャスバル専用機として使用できる。資金や資源では、ジオン軍や連邦軍に劣るものの、強力な精鋭部隊を使えば瞬く間に勢力圏を塗り替えられるはずだ。ネオ・ジオンモードも好きな重要拠点を進入、占領することができる。

LECTURE 1

NT部隊の本領発揮



能力の覚醒したNTを乗せれば、ビットによるオールレンジ攻撃を受けるようになる。

最初からエルメスが2機配備されている上に、生産することもできる。あと2〜3機生産し、ララァ、マリオン、シャリア・ブル、クスコ・アルの4名を乗せたら、サイド3に攻め込もう。ビットによるオールレンジ攻撃は敵部隊を次々に撃破することだろう。

LECTURE 2

キャスバルの配属



格闘能力と反応に優れたキャスバルには、リック・ドムよりも、格闘戦ができて運動性が高いG-3ガンダムの方が適している。



NT能力が覚醒するまでは、セイラに専用リック・ドムを預けておきたい。遠距離攻撃で経験値を積もう。

大将であるキャスバルを安全に戦闘参加させるため、専用リック・ドムからG-3ガンダムに乗せ代えよう。これで、高い耐久力と攻撃回避能力に守られながら戦闘に参加できる。彼の戦闘能力を使わないのはもったいない。最前線で活躍してもらおう。

LECTURE 3

ホワイトベース部隊の活用

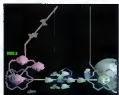


耐久力の高いホワイトベースは、最前線で戦える。戦闘で功績値をためたら、ブライトを昇格させよう。

ネオ・ジオン軍には、アムロとフラウを除くホワイトベース隊のメンバーが在籍している。ホワイトベースにベガス、G-3ガンダム、ガンキャノンも用意されているのだ。ブライトの指揮能力を活かしたければ、ほかのキャラクターは昇格させないこと。

LECTURE 4

サイド3侵攻のタイミング



正統ジオンのときと同じく、敵部隊が移動を始めたら侵攻を開始する。戻ってくる前に占領したい。



通常のMSなど、NTが乗ったエルメスの砲ではない。敵にはNTがいないので、プラウ・プロも敵算ではない。

ゲーム開始からしばらくすると、サイド3の部隊がア・バオア・クーに移動することがある。サイド3の駐留部隊数の減少を確認したら、エルメスとリック・ドム、を中心とした部隊で侵攻を開始。15〜20ぐらいの敵部隊ならエルメス部隊だけで撃破できる。

LECTURE 5

キリマンジャロ侵攻



資金はともかく、物資がなくなってもシャップローはちゃんとMSを作り続ける。なぜ？ 資金はともかく、物資がなくなってもガンダムなどを作ってくる。

正統ジオンと同じように、サイド3を占領したあとはソロモンとキリマンジャロへ向かう。キリマンジャロに連邦軍が攻めてくることはないので、送り込む部隊は初期に配備されている陸戦用ユニットで十分だ。

LECTURE 6

地上の制圧



格闘能力が高いNT、クスコ・アル。攻撃回避能力の高さと併せて、アッザムの性能を引き出せるキャラクターだ。

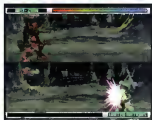


アッザムリーダーの攻撃性能は優秀の一害。確実に武器選択されるようにしておけばこれほど心強いユニットはいない。

キリマンジャロで、アッザムとサンジバルの生産ができるようになったら、格闘能力の高いパイロットをアッザムに配備。もちろんNTを乗せてもいい。サンジバルと組み合わせて地上の拠点制圧に乗り出そう。支援部隊として、移動力のあるドムも派遣す

LECTURE 7

キャスバル専用ガンダム



キャスバル(シャア)専用機の最後を飾る真紅のガンダム。このガンダムを開発するには、かなりの研究を要するだろう。

ネオジオン最強のMSがキャスバル専用の真紅のガンダムだ。連邦軍のガンダムよりも高い性能を発揮する。ただし、開発提案されるのに必要な研究LVが異常に高い。開発できるのはゲーム終盤だが、地上でも活躍できる機体なので、損はないだろう。

用語解説

ア行

RX計画

一年戦争勃発前、ジオン公国が新兵器の開発を行っている、という情報を入手した連邦軍が推進した対抗計画。ジオン側新兵器の謀略、及び、自軍新兵器の開発といった複数の計画の総称である。ジオンの情報操作もあり、指針も定まらないまま推進されていたが、一週間戦争、ルウム戦役でモビルスーツの重要性を認識。別個に進められた計画は統合され、短期間でモビルスーツ開発に結びついた。その後、高性能機と母艦の開発を要請とする「V作戦」が立案された。

赤い彗星

ルウム戦役に参加していた第6機動大隊第4小隊隊長シャア・アズナブルは、要機のザクⅡで5隻の艦艇を仕留め名を馳せた。しかし「シャアの5隻飛び」が、半ば伝説として語られているのは、ザク1機分が搭載する推進剤だけで、5隻の艦を短時間のうちに沈めるのは可能なのか、との疑問からである。その真相は、移動する際、スラスターの噴射とともに艦を隔り慣性をつけ、推進剤を節約しながら通常の3倍のスピードで行動するという神ワザであった。ルウム戦役での戦いぶりから、シャアが「赤い彗星」と呼ばれるようになったのは間もなくであった。

アクシズ

U.C.0072、ジオン公国が月企業連合体と共同開発したアステロイドベルトの資源採掘用小惑星で、機密に建設された恒久基地でもある。一年戦争終結時、散北したジオンが溜存していた残存艦艇の約半数が、連邦に陥することをよしとせず地球圏を離脱。小惑星帯で、デギン公王の附近であったマハラジャ・カーンを指導者とし、ザビ家復興を目指す。アクシズは、3万にも及ぶ人員を収容する居住ブロック、移動用の核バリスエンジンも備え、次第に変遷化されていった。

ア・バオア・クー

月面基地グラナダと共にジオン本国を守るギレン総統直轄の最終防衛拠点で、アステロイドベルトから運ばれた岩塊を改造した巨大な宇宙要塞。キノコのような形状で、座標Nフィールドの傘部分、座標Sフィールドの軸部分から構成される。星一号作戦時には18万人のスタッフが暮らしていたと言われ、内部に

は重力区画、艦船ドック、モビルスーツ工場などを有し、有事の際には司令基地としての役割を果たす。後に「ゼダンの門」と改称、アクシズと激突した。



一年戦争最後の戦場となった、ア・バオア・クー。この戦場でゼビルとデギンは死した。

アナハイム・エレクトロニクス

一年戦争後に、地球圏で最大となったMS開発メーカー。元来、家電製造からコロニー建設まで扱う企業だったが、戦時中は連邦に量産型モビルスーツの製造を委託され、兵器供給を行う軍需メーカーでもあった。戦後、モビルスーツ産業の可能性に目をつけ、ザクシリーズを開発したジオン系企業の最大手・ジオニック社を吸収合併。その開発生産、量産技術後のノウハウを手に入れるとともに、最大規模の開発施設も確保。連邦軍再建計画のガンダム開発計画に、ほぼ独占的に参画している。

一週間戦争

一年戦争開戦後から最初の1週間の戦いを指す。ジオン軍は1月3日の宣戦布告後、サイド1、2、4を奇襲。連邦側の駐留艦艇は、新兵器モビルスーツと、至近距離からの核攻撃で破壊され、密閉状態で使用された毒ガスで約40もの連邦側コロニーが壊滅した。三つのサイドを沈黙させたジオン軍は、さらにサイド2の第8パンチ・コロニー「アイランド・イフィッシュ」を使ったコロニー落としも実行し、最終的に一週間で約30億もの人類を死にいたらしめた。

宇宙世紀

旧世紀末、地球環境の悪化と人口の爆発的増加の打開策として、90億を超える人類のほとんどをスペースコロニーに住まわせる宇宙移民が計画された。宇宙世紀(U.C.=ユニバーサル・センチュリー)は、人類が生活圏を地球以外の場所求めた、この計画の開始をもって始まりとする。宇宙世紀年表の起点は、ソビエトが初の人工衛星の打ち上げに成功した1957年で、人類の宇宙開拓の歴史を一望できる並びになっている。

EXAMシステム

ジオンでニュータイプ研究を行ってきたクルスト・モーゼス博士が開発したモビルスーツのオペレーション・システム。ニュータイプの持つ戦闘能力のOS化を目的に、サイコミュとならび開発が進められたが、フラナガン機関内部でも否定意見も多かったという。モーゼス博士はオデッサ作戦の直前に連邦に亡命。大戦末期、連邦とジオン両陣営で試験運用されたEXAMは、他のニュータイプを感知すると暴走し、敵味方区別なく攻撃行動に出てしまうという不完全なものであった。大戦後、EXAMの存在は公式記録から抹消されている。



★Bロー・ワグとイフリート改の戦闘シーン、どちらもEXAMシステムを搭載した新しい機体である。

オデッサ作戦

コードネーム「オデッサ・ディ」で知られる、ヨーロッパ・中央アジアにおけるジオン軍の拠点オデッサを攻略した連邦軍の一大軍事作戦。レビル將軍指揮下の連邦軍は地上兵力の約半数を投入した。資源に乏しくオデッサの鉱物資源探査基地を要とするジオン軍も、南ヨーロッパからロシア平原にいたるまで、数多くの降地を築き対抗。しかし、11月7日から3日間の戦闘で基地は陥落させられた。その際、ジオン側の司令官であったマ・クベ大佐は、南極条約で禁止された戦術核兵器を使用している。

力行

ガンダム開発計画

一年戦争終決後、連邦軍再建計画の一環として積極に推進された、核運用を前提とした新モビルスーツ開発計画。一年戦争でのMSを使用した戦術をふまえ、今後、起こりうる危機に備えようというもので、連邦とジオンの技術を融合させ、最高性能の機動兵器を開発することを目的としていた。0081年10月に連邦議会でも承認されたが、コスト削減とニュータイプ研究の機密保持の点から、軍が新技術開発を担当し、機体開発や量産を外部の業者に委託することを決めた。

グラナダ

月の裏側にあるウラン山脈の南西に位置する、半

径2キロのクレイターを利用して建設された月面最大規模の都市。ジオン公国の最終総基地にしてア・バオア・クーとならび最終防衛線である。一年戦争開戦直後にジオンによって制圧され、キシリア・ザビを司令官とする戦略宇宙軍戦術防衛軍の司令部、引力圏内での主戦力・突撃機動軍司令部が置かれた。また、実質的にはジオニック社が運営するMS生産実験施設も有していた。一年戦争の終戦協定の調印は、アンマンでの呼び折衝の後、グラナダで結ばれた。

コア・ブロック・システム

連邦軍側の試作MSに共通で採用された操縦中核システム。ブロックは小型戦闘機形態にも変形できる。RXシリーズは、戦況や敵に応じて自分自身のプログラムを変更させる「自己学習機能を持つメインコンピュータ」を搭載しているが、そのコストは極めて高く、また蓄積された機体運用データを持ち帰れることも重要任務であった。そのためコア・ブロック・システムは、MS本体が極度のダメージを受けても、ブロックを切り離し、パイロットとコンピュータを回収する目的で開発されている。

サイ

サイコミュ

ジオンのフラナガン機関が開発した脳波伝導システム。ニュータイプの深層意識から発信される「感応波」を電氣的に増幅、コンピュータ最適化する。ミノフスキー粒子の振動波を利用したミノフスキー通信と併せて使用され、電波干渉の影響を受けずに小型兵器などを遠隔操作できる。ジオン軍は、キシリア・ザビの要請もあり、ニュータイプ研究の発展段階の時期に、彼らを軍事体系に組み込むことに成功。ブラウ・ブロ、エルメスなどのニュータイプ兵器をつぎつぎに作りだした。

ジオン公国

U.N.0058年、サイド3を中心とするコロニーは、革命家ジオン・ズム・ダイクンを指導者として地球連邦からの独立を宣言し、ジオン共和国となった。しかし、外交手段により独立を承認させようとしたダイクンは0068年に死去。国防隊創立に辣腕を奮ったジオン建国の功労者の一人で、ダイクンからの指名で次期首相となったデギン・ザビは、主権を掌握すると政治体制を公國制に移行。ザビ家による軍政独裁を敷き、0078年、ジオン公国の樹立を宣言。翌年、地球連邦政府に独立戦争を挑んだ。しかし、ア・バオア・クーが陥落し、ザビ家が滅びると、残された内閣は公王制を廃止して再び共和制に移行。サイド6を仲介して連邦政府に終戦協定を申し入れた。

ジョン・スム・ダイクン

ジョン共和国の創立者であり初代大統領。サイドと呼ばれるコロニー群を國家と考えるサイド國家主義（サイドイズム）を唱え、コロニーは人類進化のための新たな大地で、また地球を人類繁栄の聖地とするエレズムという考えを生んだ。このふたつを融合させたコントリズムという思想は、やがてジオニズムとなり、サイド独立の気運を高めた。ダイクンは共和国建国後、二人の遺児を残し病死するが、事実上ザビ家によって暗殺されたのであった。後に彼はニュータイプではなかったが、と言われている。公王庁のある首都は、彼の名からスム・シティーと名付けられた。

ジャブロー侵攻作戦

0079年11月、オデッサ作戦によって鉱物探掘基地を失ったジオン軍は、連邦側に傾いた戦局を建て直すため、南米アマゾン川上流にある連邦軍司令部ジャブローに大空襲をかける作戦を実施する。核攻撃にも耐えうると言われていた巨大な軍事基地ジャブローだが、新鋭艦ホワイベースの追尾していた赤い彗星率いるマッドアングラー隊に、基地のハッチを突き止められ、侵攻作戦のきっかけを作ってしまった。ジオン軍は北米の拠点カリフォルニアベースの戦力の大半を投入。しかし、ジャングル地下の大鍾乳洞の奥に設置された秘密基地を陥落させるには到らず、逆にカリフォルニアを奪還されてしまう。

スペースコロニー

ラグランジュ点（人工衛星と月が同じ角度で地球を回るポイント）に浮かぶ人工島。直径約6キロ、長さ40キロの円筒の中に約1千万から2千万人を収容する。遠心重力機構により1Gの重力を有し、四季など地球同様の環境を演出する。居住圏は厳密な管理のもとに運営され、大都市レベルの生活が享受できる。コロニー1基を1パンチとし、30～40パンチの集合がひとつの自治組織であるサイドになる。サイドは建設順に、1＝ザン、2＝ハッチ、3＝ムンゾ、4＝ムア、5＝ルウム、6＝リア、7＝ノアと呼ばれる。

スペースノイド

地球の環境問題、人口問題の解決策として始まった宇宙移民計画で、スペースコロニーに移り住んだのがスペースノイド（宇宙移民者）。人類総人口の80%にもより、宇宙圏で自らの新しい文化を創って第二世代を育てたが、税制など経済面で不公平さや、地球に残ったのは上流階級者との風潮に、連邦への反発も募らせていく。植民地扱いのコロニーに住むスペースノイドは、ダイクンが提唱したジオニズムでアイデンティティを確立したが、逆に「宇宙移民者は選ば

れた新人類」という選民思想も植えつけられ、コロニーの完全独立へと感情は高まっていった。スペースノイドに対し、地球出身者はアースノイドという。

ソーラーシステム

ソロモン略取戦において、連邦軍が使用した対要塞兵器。20メートル×10メートルの反射ミラー400万枚をガスジェット式バーニアで制御、太陽光を一点に集めるシステム。原理は原始的だが、焦点での温度は1万度を越える。南極条約により核兵器の使用が不可能になった一年戦争時、ジオンのソーラレイとやらんで艦隊の兵器と言えらるだろう。しかし、ミノフスキー粒子影響下での制御コントロールは、決して容易ではない。



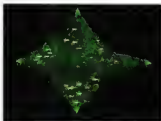
★目録い閃光の中で微り微りになつていくサイ線遠征艦。瞬時に炎を吐き、その面域から消滅してしまつた。

ソーラレイ

サイド3のマハルと呼ばれる密閉型コロニーを、レーザー砲の砲身として使用するジオンの究極兵器。コロニー内部にヘリウム、窒素、二酸化炭素を詰め、内壁に電子コーティングをほどこし、人口太陽の電界発生装置を利用、巨大なレーザー発信管を造った。しかし、実用試作段階の兵器で、連続しての使用は不可能である。ア・バオア・クー防衛戦に使用され、3秒間の照射で連邦軍艦隊の3分の1を撃沈。しかし、連邦の連合艦隊司令官レビル將軍とともに、ジオン側の公王デギンの命も奪った。

ソロモン

かつてサイド1があった空域にアステロイドベルトから小惑星を運びこみ、内部を軍事基地化したジオンの要塞。0079年5月完成。ジオン本土であるサイド3を防御するために造られ、ドスル・ザビが指揮する宇宙攻撃軍司令部が置かれていた。12月24日、ソーラーシステムを使った連邦の激しい攻撃の前に陥落。要塞攻陥戦後は後にソロモン海戦と名付けられ、連邦軍の指揮下に置かれたソロモンは「コンバイトウ」と称された。



★ソロン連隊は、ドス・ル・ザビ中尉率いるジオン絶対防衛軍の戦術手首軍の要地として活動していた。

タ行

第十三独立戦隊

V作戦によって就航したベガス級強襲降陸艦ホワイテベースの所属する部隊。RX計画によって開発された汎用モビルスーツが配備された。主にサイド7からの脱出した民間人を中心に運用されたホワイテベースは、ジャブローに寄港した際、正式に軍籍を手に入れ、第十三独立戦隊となった。この部隊は、多大な戦果を上げ、ジオン側の注目を集めるにいたり、連邦軍の反抗作戦では固として用いられる。後に「ニュータイプ研究」の中心人物となるパイロット、アムロ・レイが所属し、一年戦争において重要な役割を果たした。



★一年戦争において多大な功績を挙げたホワイテベース連隊をレベリ得軍は、「ニュータイプ」として見ていた。

地球侵攻作戦

南極条約での独立自治権獲得に失敗したジオン軍が、戦争の長期化を予想し、地球上での軍事拠点、鉱物資源を確保するために、侵攻を開始した作戦。衛星軌道上からザクを搭載したHRSL(大重量強襲可搬運搬陸艇)を降下させた。第一次作戦では、北米のニューヨーク、カルフォルニア、東ヨーロッパのガスビ海周辺、アジアでは北京の4ヶ所を占拠した。ジオン軍は2月中に4度の降下作戦を行っている。

地球連邦政府

国家間の武力衝突を阻止するため、旧世紀に全地球規模の行政府として成立した機構。民族、宗教、国家理念を超越し、各国の国権の意志決定機構と同等の権限を持つ。また、当時、もっとも大きな軍備を備えていた国家の軍隊に、各国の軍事力を編入させる

形で地球全体を統制する連邦軍を設立。その指揮権は、連邦軍の安全保障会議が統括する幕僚会議が掌握している。

ディターンズ

デラース・フリートに代表される、地球圏を脅かすジオン公国残党に専門で対応するために設立された組織。連邦軍の指揮系統から切り離された独立部隊である。創立者ジャミトフ・ハイマンの真の狙いは、極端な地球至上主義思想に基づいた地球圏支配で、サイド7に軍事拠点であるクリス2コロニーを建設する。しかし、反地球連邦政府運動の結束を固め、連邦内部の反ディターンズ派や、政財界の参画を経てエウゴ(A.E.U.G.= Anti Earth United Government)が結成された。

デラース・フリート

旧公国軍のエギーユ・デラースが編成した公国軍残党の部隊。当時では最大規模の反政府組織であった。デラースは、一年戦争末期、ギレンが謀殺された直後に戦線を離脱し、戦後、アクシズ勢力と袂を分かった残党と共に艦隊を編成。コロニーや艦艇の残骸が密集する陰謀宙域に係留基地「鉄の圏」を設置する。デラース・フリートは0081年の8月15日ジオン公国国慶祭を機に、ギレンの理想を実現すべくゲリラ活動を開始。0083年に連邦の「ガンダム開発計画」に対する反抗作戦「星の肩作戦」を決定した。

ナ行

南極条約

1月31日に永久中立地帯である南極において締結された戦時条約。ルウム戦役で大打撃を被り、レベリ得軍も壊滅にされた連邦軍に対し、ジオン公国は停戦条約に名を借りた事実上の降伏勧告を突きつける。しかし締結直前、特殊工作隊がレベリ得軍を救出。「ジオンに兵なし」という名演説とともに、予想外の損害を受けていたジオンの内情を暴露。連邦は徹底交渉を決め、「1.N(核)8(生物)C(化学)、コロニー落としなど非人道的兵器の使用禁止、2.木星エネルギー基地、月面都市、中立地帯への不可侵、3.捕虜の取り扱いなど、人権に関する国際法条項の再確認」という戦時条約にとどまった。

「ニイタカヤマオロシ」

一年戦争開戦以前に、連邦軍謀報部で使用されたジオン軍の軍事行動開始を意味する暗号。0079年1月3日、7時20分、ジオン公国は地球連邦に対して宣戦を布告。その、わずか3秒後、サイド1に対する奇襲攻撃で一年戦争は幕を開けた。だが、戦争突入

は不可避と考え、謀報活動を行っていた連邦軍諜報部は、事前に動きを察知。「ニイタカヤマオロシ」の暗号がサイド1の情報得権に伝えられたのは6時31分であった。しかし、その暗号が司令部に伝えられる前に火ぶたは切って落とされ、8時2分、ジオン軍の核攻撃によってサイド1は沈黙する。

ニュータイプ

スペースコロニー時代にあり、宇宙に適應し、認識力の増大した人類の新しい段階、と言われている。超能力者と誤解される向きもあるが、その能力はニュータイプ同士の複合知性形成のためのコミュニケーション手段が本質、という説もある。その定義はいまだ不確定だが、ニュータイプと呼ばれる存在の卓越した戦歴や、実験データの蓄積で実証的な認知がなされている。ジオン軍の傭託のプラナガン機間で最初の軍事利用が始まった。

八行

V作戦

連邦軍のモビルスーツ開発、量産とその専用母艦の開発を要請とし、0079年4月に発動された機密計画。RX計画もV作戦の一部である。V作戦はジオン軍に察知され、9月18日、開発・実験が行われていたサイド7にジオン軍MS2機が侵襲。V作戦メンバーの科学者テム・レイの息子で、民間人アムロ・レイがRX-78-2に乗り込み史上初のモビルスーツ戦が行われた。またV計画と同時に発動された、ルウム戦役で失われた宇宙艦隊を再建するプランソン計画で新造された戦艦にも、MS搭載能力が付加されることになる。

プラナガン機関

プラナガン博士を長とするジオン軍のニュータイプ研究機関。ニュータイプの存在や概念があやふやだった時期、光速に近いメガ粒子砲を避け、多大な戦果を上げるパイロットたちが少なからず存在することに着目。連邦に先んじた0079年、その能力の軍事利用研究を進め、サイコミュやEXAMシステムなど数多くのニュータイプ用兵器を開発、またニュータイプ兵士を養成している。連邦が本格的なニュータイプ研究に着手したのは、戦争終決後であった。

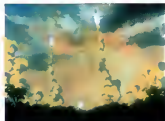
ブリティッシュ作戦

宣戦布告から38時間後、ジオン軍の神経ガス攻撃によって壊滅したサイド2・8パンチ「アイランド・イフィッシュ」に核バルスエンジンで数発、地球のジャブロー基地を狙い自由落下させた悪名高い「コロニー落とし」作戦。破壊力はヒロシマ級原子爆弾300万発といわれる。連邦軍の迎撃作戦は失敗するが、破壊し

た8パンチ・コロニーは、1月10日、大気圏突入のショックを受けアラビア上空で四散。ジャブローは難を逃れたものの、コースを外れたコロニーの直撃を受けた北アメリカとオーストラリア大陸は甚大な被害を被り、気象変動も引き起こした。開戦から、このブリティッシュ作戦までを一週間戦争と呼ぶ。直後の南極条約でコロニー落としは禁止される。

星一号作戦

ジオン本国・サイド3の攻略に向かう端点を作るため、ジオン最大の宇宙艦隊が駐留する宇宙要塞ソロモンを陥落させ、地球圏の制空権を回復するのが星一号作戦の目的である。作戦は12月24日から始まり、連邦軍本部基地ジャブローから出撃した大艦隊と、新兵器ソーラ・システムを使用した攻撃は、ジオン兵力の4分の3を奪った。しかし指揮官ズルの公国内での政治的影響力が弱まっていたため、十分な増援も得られず、翌日ソロモンは陥落した。



★地球連邦軍本部ジャブローから、次々と宇宙に打ち上げられていく、サイコミュ線やマゼンタ線の艦隊。

マ行

マグネット・コーティング

MSの機械的な抵抗を打ち消すために施された磁気処理。電磁工学の権威モスク・ハン博士考案による。関節部分に互いに反発する磁気をコーティングし、可動抵抗を下げるという、磁気的なベアリング、あるいは機械油と言える。マグネット・コーティングを施されたRX-78-2は、以前の3倍の速度で動けるようになった。

ミノフスキー粒子

0025年、サイド3に生まれたジオンの物理学者T・Y・ミノフスキー博士に発見された粒子。この粒子は、静止質量がほとんどゼロで、正か負の電荷を持ち、フィールドを形成して、その領域内のマイクロ波から超短波に及ぶ電磁波を著しく減退させる。ミノフスキー博士が提唱した物理学と仮想粒子によって、自然界に存在する重力、電磁力といった「力」と「空間」は統一され、粒子の発見でこれまでの素粒子物理学にベリオドを打った。ミノフスキー物理学は数々の技術分

野に应用され、熱核反応炉の小型化、ミノフスキー・クラフトと呼ばれる反重力推進システム、メガ粒子砲、ミノフスキー通信を送り出し、電波障害や集積回路の誤差動を生じさせる性質は、モビルスーツ戦略を生み出した。ミノフスキー博士は一年戦争直前に連邦に亡命している。

モビルアーマー (MA)

MOBILE ARMOURは、Mobile All Range Maneuverability Offence Utility Reinforcementの略で、全領域汎用支援兵器の意を持ち、汎用性よりも攻撃力に重点が置かれた兵器である。通信はおろか、レーダーや精密誘導兵器が使用不可能となるミノフスキー粒子影響下での有視界近接戦闘を早くから予測したジオン公国国防省は、兵器メーカーに新兵器開発を命じた。トライアルの最終選考に残った一つが、MIP社の作業用ボットと宇宙戦闘機を合わせたような形状をしたMIP-X1である。トライアルは人型兵器に敗れたものの、同じAMBACシステムを導入し、強力な攻撃兵器とした開発計画は続行された。

モビルスーツ (MS)

MOBILE SUITは、Mobile Space Utility Instruments Tactical of the略で、戦術汎用宇宙機種の意を持ち、宇宙空間での戦術用に開発された兵器である。ミノフスキー粒子の影響下での有視界近接戦闘を早くから予測したジオン公国国防省が、新兵器開発を兵器メーカーに要請。後のザクシリーズ開発メーカーであるジオニック社は、無重力下での姿勢制御に手足の振りを利用するAMBACシステムを使ったZI-XA3という人型兵器の試作機で応え、以降人型モビルスーツは主力兵器として採用された。



※MS設計者チーム・レイ博士、一年戦争の名機ガンダムの開発者であるが、現在その行方不明となっている。

MSV (Mobile Suit Variation)

改裝、改造が行われた機体、試作機などをくくるMSのカテゴリー。MSVの多くは戦術や用兵の練度によって発生している。開発段階から複数のバリエーションが立案された連邦軍MSと、マイナーチェンジを繰り返してきたジオン軍MSの進化の系譜を知る上

で興味深い分類である。また、一年戦争末期に数多く研究された開発途中の機体、計画のみが存在していた機体は、便宜上、MS-Xとカテゴライズされる。

ラ行

ルウム戦役

一週間戦争時、サイド5を中心とした宙域で展開された一年戦争史上最大の艦隊戦。失敗したコロニー落としによるジャブロー壊滅を再び実行すべく、サイド5ルウムに向かったジオン軍は、レビル艦隊の抵抗に会い作戦を断念、全戦力を艦隊戦に投入する。レビル艦隊もジオン軍の3倍の勢力をもってこれに戦ったが、新兵器モビルスーツの前に主力艦隊の大半を喪失。指揮官レビル将軍も特殊部隊「黒い三連星」によって捕虜にされてしまう。



※ルウム戦役でレビル将軍を捕虜にしたのが、あの黒い三連星であった。写真は月1A建造中のもの。

ルナ2

小惑星ユノーを改造した連邦軍の最前線基地。地球を挟んで月とは反対側の軌道に位置する。鉱物資源を得るため0045年にアステロイドベルトから運ばれたユノーは、サイド建設などに利用された。その後、コロニー建設ラッシュが沈静化する0060年頃からサイド3との対立の中で、宇宙艦隊の拠点として軍事化されていった。核攻撃にも耐えうる厚い岩盤の内部に、モビルスーツ生産、艦艇建造、整備、補給、作戦指揮設備などの重要施設を有する。

ルビコン作戦

連邦が開発しているとされるニュータイプ対応MSを奪取し、実戦投入を阻止するため、ジオン軍謀略部が繰り広げた作戦。連邦軍ではMSパイロット、アムロ・レイを基準としたニュータイプ対応機の研究開発をスタートさせ、機体の追従性を飛躍的に向上させたRX-78 NT-1アレックスを開発していた。特殊部隊サイクロプス隊は連邦北極基地を襲撃、ニュータイプ用MS開発の情報を入手、中立領域のサイド6に追求の手を伸ばし、市街戦まで引き起こした。

STAFF

企画・構成・執筆・編集
三井大輔(ファミ通書籍編集部)

執筆
藤田けいた

編集責任
山口誠(ファミ通書籍編集部)
中野敏孝(ファミ通書籍編集部)

企画・装丁・CG・デザイン/監修
持丸一昭(ファミ通書籍編集部)

本文デザイン
杉山剛大・木村あさこ(GEO GRAPHICA)

デザイン協力
沖田康・福田邦宏・鈴木祐子(株式会社クラブス)
中村豪(ファミ通書籍編集部)

カバーCG
木村貴俊

ジオラマ写真協力
株式会社ホビージャパン

ジオラマ作成
久々宇真入/羽に初三/今井志宏/高橋やすまさ/
今井志宏/GM/横山崇基/アトリエ彩/越智信善/
菅義弘/八雲誠/原口行雄/山岡五郎/ZEN吉本/
山田卓司/平山圭/MAX道辺(順不同)

マップ作成
古河真之(D3 WORK SHIP)

CG協力
間野田晃成・横川俊・牧原理香(D3 WORK SHIP)
スーナー亮(WSF)

編集協力
野口美千生(ファミ通書籍編集部)

資料協力
高島ヒロキ

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部
あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを
含む)、株式会社アスペクトから文書による承認を得ず
に、いかなる方法においても無断で複写、作成するこ
とを禁じます。

本書の内容についてのご質問は、発売日を除く毎週火
曜日から木曜日までの午後2時から午後4時のあいだに、
電話03-5433-7143で受け付けています。なおゲームの
内容についてのご質問にはお答えできませんので、あら
かじめご了承ください。



MOBILE SUIT GUNDAM GIHREN'S GREED COMPLETE GUIDE

機動戦士ガンダム ギレンの野望
コンプリートガイド

1996年6月29日 初版発行

発行人 浜村弘一
編集人 野田悠
副編集人 田所誠司
編集長 坂本武郎
副編集長 鈴木弘明

発行所 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL 03-5351-8111

発売元 株式会社アスペクト
〒160-0023 東京都新宿区西新宿3-11-20
オフィススクエアBLD新宿5階 第一営業部
TEL 03-3299-1493

進行管理 高橋敦子
製作購買 鎌倉計子
印刷 共立印刷株式会社

© 創通エージェンシー サンライズ
© BANDAI 1996
© 1996 ASCII

セガサターンは株式会社セガ・エンタープライゼスの登録商標です。
定価はカバーに表示されています

ISBN4-7572-0111-7

●1189223

PERFECT EVENT CHART FILE



ここからのページには、すべてのイベントの発生条件、効果、進行ルートが掲載してある。

このチャートを駆使して、ゲームのすべてを満喫して欲しい。

チャートページの見方は袋とじの裏表紙に掲載してあるので参照して欲しい。

地球連邦軍攻略チャート

UNITED NATIONS



ホワイトベースへの補給(1)から

ガルマ地上軍撃破報告
 「ホワイトベースへの補給(1)」に
 [YES]を選択した3ターン後
 ●ホワイトベース側のキャラクターに経験値
 50加算
 ●ガルマが死亡

ホワイトベース全滅(2)
 「ホワイトベースへの補給(2)」に
 [NO]を選択した3ターン後
 ●ホワイトベース部隊モード(QPF)
 ●ホワイトベース側のキャラクターが使用可
 能になる
 ●ランバラル、クラブ、アコース、コズン、
 ハモンに経験値200加算されて出現

ランバラル隊残党との交戦報告
 「ランバラル隊との交戦報告」が発
 生した2ターン後
 ●ホワイトベース側のキャラクターに経験値
 50加算
 ●リュウが死亡
 ●ハモンが死亡

GM強化計画の提案
 「ホワイトベースの交戦報告」が
 発生した以降のターン
 「JM先行量産型」の開発完了
 ●特に「GM強化計画」追加

GM強化計画の実行
 「GM強化計画」を実行
 ●JM(開発番号1)が開発完了

オデッサ占領
 オデッサ周辺地域で初勝利

キリマンジャロ攻陥作戦提案
 オデッサの占領
 ●特に「キリマンジャロ攻陥作戦」
 追加

キリマンジャロ攻陥作戦実行
 「キリマンジャロ攻陥作戦」を
 選択
 ●キリマンジャロへの侵入が可能になる
 ●周辺戦参加部隊の「士気修正+30」

キリマンジャロ占領
 キリマンジャロ周辺地域で初勝利

ベルファスト解放命令へ

ガルマ・ザビの国葬報告
 「ガルマ地上軍撃破報告」が発生した2ターン後
 ●ランバラル、クラブ、アコース、コズン、
 ハモンが任務中になる
 ●ジオン軍全部隊の士気「+20」

ホワイトベースへの補給(2)
 「ガルマ・ザビの国葬報告」が発生し
 た次のターン
 [YES] ●マタルダが任務中になる
 [NO] ●マタルダが使用可能になる

ランバラル隊との交戦報告
 「ホワイトベースへの補給(2)」に
 [YES]を選択した3ターン後
 ●ホワイトベース側のキャラクターに経験値
 50加算
 ●ランバラル、クラブ、アコース、コズン
 が死亡

ホワイトベースの実戦報告
 「ランバラル隊残党との交戦報告」
 が発生した次のターン

オデッサ作戦実行
 「オデッサ作戦」を実行
 ●オデッサへの侵入が可能になる
 ●周辺戦参加部隊の「士気修正+30」

オデッサ作戦参加要請
 「ホワイトベースの実戦報告」が発生している
 「ベルファスト解放命令」が発生していない
 ホワイトベース部隊モード(DN)
 [YES] ●マタルダが使用可能になる
 [YES] ●オデッサ周辺マップ内にジオン軍訓練場出
 現(ドム(ガイア)ドム(オルダガ)ドム(マッシュ))
 [NO] ●ガイア、オルダガ、マッシュが任務中になる

ホワイトベースへの補給(3)
 「オデッサ作戦参加要請」に対し[NO]を選択
 [YES] ●マタルダが任務中になる
 [NO] ●マタルダが使用可能になる

新しい3連星との交戦報告
 「オデッサ作戦参加要請」に[NO]→「ホワイト
 ベースへの補給(3)」で[YES]を選択したとき
 ●ホワイトベース側のキャラクターに経験値
 50加算
 ●マタルダが死亡
 ●ガイア、オルダガ、マッシュが死亡

ソーラーシステム開発提案へ

カリフォルニア攻陥作戦実行から

カリフォルニア占領
 カリフォルニア周辺地域で初勝利

ニューヨーク攻陥作戦提案
 カリフォルニアの占領
 または
 「ガルマ地上軍撃破報告」が発生した
 次のターン
 ●特に「ニューヨーク攻陥作戦」追加

ニューヨーク攻陥作戦実行
 「ニューヨーク攻陥作戦」を実行
 ●ニューヨークへの侵入が可能になる
 ●周辺戦参加部隊の「士気修正+30」

ニューヨーク占領
 ニューヨーク周辺地域で初勝利

オデッサ作戦提案
 「ホワイトベースの実戦報告」が発生
 した3ターン後
 または
 重要拠点が8ヶ所以上になったとき
 ●特に「オデッサ作戦」追加

エルランのスパイ行為発見
 「ベルファスト解放命令」が実行発生
 オデッサ周辺地域1ターン目
 [「オデッサ作戦参加要請」で[NO]→「ホワイト
 ベースへの補給(3)」で[YES]
 ●エルランが使用不可になる
 [情報力低下判定・スパイ行為発見
 →[YES]選択]
 ●エルランが使用不可になる
 [情報力低下判定・スパイ行為発見
 →[NO]選択]
 ●キャラクターの距離をジオン軍に
 変更
 エルラン
 [情報力低下判定・スパイ行為発見
 →なし]

マクベレミサイル発射
 「ベルファスト解放命令」が発生していない
 オデッサ周辺地域3ターン目
 [「オデッサ作戦」で[NO]→YES]
 または[「NO」→NO] 55にホワイトベース
 部隊モード(DN)
 ●ホワイトベースがミサイルの発射を阻止
 [「エルランのスパイ行為発見」で[YES]選
 択]
 ●連戦中・士気がミサイルの発射を阻止
 [エルランが「使用可能」(機体残存率40%)
 ●マクベレミのオデッサで発見
 ●オデッサの防衛レベル、収入、生産量
 が「0」になる
 ●オデッサ内の全部隊が「50%」減滅する

ホワイトベース全滅(3)へ

地球連邦軍戦略チャート

UNITED NATIONS

ランバート4番機定との交戦報告 キリマンジャロ占領から

オデッサ占領から

ホワイトベースへの補給(3)から

ベルファスト解放命令

「オデッサ占領」が発生した3ターン目
ホワイトベース部隊モード(ON)
...
または
「ランバート4番機定との交戦報告」
が発生した9ターン目
ホワイトベース部隊モード(ON)

[YES]

- ブーンが任務中になる
- ホワイトベース部隊モード(OFF)
- ホワイトベースとマッドアングラー隊が
ベルファストに出現
- ホワイトベース隊のキャラクターが使用可
能になる
- シャアが出現
- カイが使用不可になる

マッドアングラー隊との交戦報告

「ベルファスト解放命令」で[YES]を
選択した3ターン目

●ホワイトベース隊のキャラクターに敵艦
50架

- ウツァーが任務中になる
- ブーンが死亡

キャメル艦隊・交戦報告

「第13独立戦闘任務」で[YES]を
選択した2ターン目

- コンスコンが任務中になる
- ホワイトベース隊のキャラクター、スレガ
ーに敵艦500架
- ドレンが死亡

コンスコン隊・交戦報告

「キャメル艦隊・交戦報告」が発生し
た2ターン目

- ホワイトベース隊のキャラクター、スレガ
ーに敵艦500架
- コンスコンが死亡

ソロモン占領

ソロモン周海域で初勝利

ソーラーシステムの占領

「ソロモン占領」が発生した次の
ターンに勝利判定(戦費費力
100%)

テキサス出陣調査要請へ

ソーラーシステム開発提案

基礎技術LVが「12以上」
または
「オデッサ占領」が発生した次のターン
●特別に「ソーラーシステム開発」追加

ソーラーシステム開発実行

「ソーラーシステム開発」を実行
●ソーラーシステムの開発開始

第13独立戦闘任務

「マッドアングラー隊との交戦報告」
が発生した2ターン目

[YES・NO]

- ジャブロー内に敵艦出現
ザクX4・ザクキャノンX2・グフX2・
グフX2・ドムX2
- [YES]
- 第13独立戦闘モード(ON)
- ジャブローの防衛レベルが4下がる
- スレガー、ドレンが任務中になる
- フッディーが死亡
- [NO]
- ホワイトベース部隊モード(OFF)
- ジャブロー内に敵艦が出現
ガンダム・ガンキャノン・ガンタンク・ホワイ
トベース
- ホワイトベース隊のキャラクター、ウッディ
ーが使用可能
- シャア率いる水陸両用部隊がジャブローに
出現

星一号作戦提案

「オデッサ占領」の発生
「コンスコン隊・交戦報告」の発生
「サラミスS・マゼランS」の開発終了
または
「オデッサ占領」の発生
「ソーラーシステム完成報告」の発生
「サラミスS・マゼランS」の開発終了
●特別に「星一号作戦」追加

ビッグザム停戦

「ソーラーシステム占領」が発生した
翌期
...
または
「ソーラーシステム完成報告」が発生
していない
ソロモン周海域の3ターン目

[「ホワイトベース一号作戦参加」で[YES]を
選択]

- ホワイトベース隊のキャラクターに敵艦50
架
- スレガーが死亡、ドズルが死亡
- [「ホワイトベース一号作戦参加」で[NO]を
選択]
- ビッグザム(ドズル)をソロモンに生成

ア・バオア・ター救助作戦提案へ

ホワイトベース全滅(3)

「オデッサ作戦参加要請」で[NO]→
ホワイトベースへの補給(3)で[NO]
を選択したとき

- ホワイトベース部隊モード(OFF)
- ホワイトベース隊のキャラクターが使用可
能になる
- ガイア、オルティガ、マッシュに敵艦300
架加えて出現

ソーラーシステム完成報告

「第13独立戦闘任務」で[YES]を
選択した4ターン目

- 「ソーラーシステム」の開発終了

第13独立戦闘の解放

第13独立戦闘発生後5ターンごと
に発生
第13独立戦闘モード(ON)の時

[YES]

- 第13独立戦闘モード(OFF)
- ホワイトベース隊のキャラクター、ス
レガーが使用可能になる
- ジャア、ラファ、シャリア、シムス、ド
レン、マクベ、ドズル、コンスコンが
出現
- 「ガンダム・ガンキャノン・ガンタンク・
ホワイトベース」をジャブローに生成
- [NO]
- 第13独立戦闘モード(FIND)にしたとき

星一号作戦実行

「星一号作戦」を実行

- ソロモンへの進入が可能になる
- 戦時参加部隊の「士気修正+30」
- ドズルが任務中になる

ホワイトベース一号作戦参加

第13独立戦闘モードが(ON)の時

[YES]

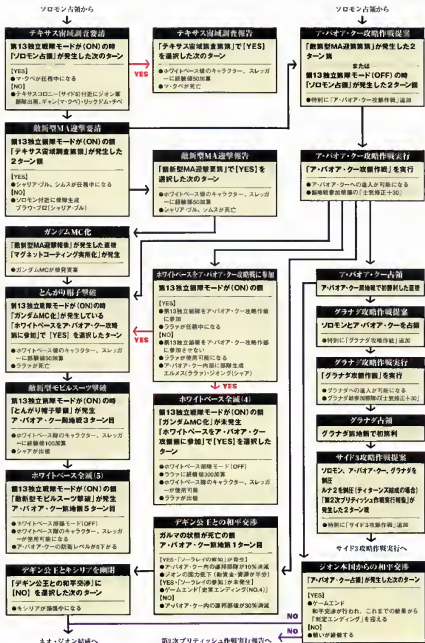
- 第13独立戦闘を一号作戦に参加
- [NO]
- 第13独立戦闘を一号作戦に参加
しない

ソーラーシステム照射

「星一号作戦実行」を選択
「ソーラーシステム完成報告」が発生
「ソロモン周海域」3ターン目
ソロモンの防衛レベルが4下がる

- ソロモン内の敵艦の30%を撃破

ア・バオア・ター救助作戦提案へ



地球連邦軍攻略チャート

UNITED NATIONS

デギン公王とキラリを戦い、ジオン軍がその残す勢力から

ネオ・ジオン結成

シャリアとラファの状態が「使用可能」
「デギン公王とキラリとの戦闘」が発生
「ジオン本部からの和平交渉」に「[NO]」を選択した次のターン

- グラナダに「ネオ・ジオン」が出現
- キラリが使用不可、キラリが出現する
- キラリが使用不可、キラリが出現する
- キラリが使用不可、キラリが出現する

ネオ・ジオン勢力

ネオ・ジオン勢力下の「グラナダ」を制圧

- 「ネオ・ジオン」モードの条件1/2クリア
- 「ネオ・ジオン」モード「ネオ・ジオン」がもう一つの条件

MC技術研究立案

基礎技術LVが「11以上」
MS技術LVが「11以上」
MA技術LVが「16以上」

- 特別に「MC技術研究」を追加

MC技術研究実行

「MC技術研究」を実行

- MC技術の研究開始

マグネットコーティング実用化

「MC技術研究実行」に「決定」を選択した3ターン後

- G3-ガンダムが発見される

NT1-強奪禁止

「NT1-テストパイロット派遣」が発生した2ターン後

[YES]

- キラリが使用可能になる
- キラリが使用可能になる
- キラリが使用可能になる

[NO]

- キラリが使用可能になる
- キラリが使用可能になる
- キラリが使用可能になる

ガンダム開発計画提案へ

デギン公王との和平交渉から

第2次ブリタニオン作戦実行報告

「ジオン本部からの和平交渉」に「[NO]」を選択した次のターン

「[ジオン本部からの和平交渉]」と「[プロト・ゼロ登場]」が発生

- 「ジオン本部からの和平交渉」が発生
- 「ジオン本部からの和平交渉」が発生
- 「ジオン本部からの和平交渉」が発生

ティターンズ結成

「第2次ブリタニオン作戦実行報告」でティターンズ結成条件が満たされた「ネオ・ジオン結成」が実現

- 「ティターンズ」が出現
- 「ティターンズ」が出現
- 「ティターンズ」が出現

ティターンズ勢力

ティターンズ勢力下の「ルナ2」を占領

- 「ティターンズ」モードの条件クリア

NT1-テストパイロット派遣

基礎技術LVが「12以上」
MS技術LVが「13以上」
MA技術LVが「18以上」

「NT1-テストパイロット派遣」に「[YES]」を選択
「G3-ガンダム」の開発終了

[YES]

- キラリが使用可能になる
- キラリが使用可能になる
- キラリが使用可能になる

[NO]

- キラリが使用可能になる
- キラリが使用可能になる
- キラリが使用可能になる

サイド3攻略作戦提案から

サイド3攻略作戦実行

「サイド3攻略作戦」を実行

- サイド3への進入が可能になる
- サイド3の戦況が「土気」になる

サイド3占領

サイド3の戦況が「土気」になった直後

- ゲームエンド「完全勝利エンディング」(通称「3」) (P76参照)

NT研究機関設立提案

規定ターン数の経過(60ターン)
または「[プロモ占領]」が発生した次のターン

- 特別に「NT研究機関設立」を追加
- キラリが出現する

サイド6占領立案

「NT研究機関設立実行」に「決定」を選択した2ターン後

[YES]

- サイド6への攻撃を許可

[NO]

- サイド6への攻撃を拒否

サイド6占領(「G3」の活用)

「サイド6占領立案」に「[YES]」を選択したターン

サイド6からの抗議

「サイド6占領」が発生した次のターン

- 中立勢力との貿易収入が「0」になる

強化人間の研究許可

「サイド6からの抗議」が発生した3ターン後

[YES]

- 強化人間の開発を許可する

[NO]

- 強化人間の開発を拒否する

プロト・ゼロ登場

「強化人間の研究」に「[YES]」を選択した4ターン後

- プロト・ゼロが使用可能になる

NT1・強奪阻止から

ガンダム開発計画提案

基礎技術LVが「15以上」
MS技術LVが「15以上」
MA技術LVが「15以上」
「ガンダムアレックス」が開発終了
グラナダの占領

●特別に「ガンダム開発計画」を追加

ガンダム開発計画実行

「ガンダム開発計画」を実行

●ガンダム開発計画を開始

ガンダム開発計画終了

「ガンダム開発計画実行」を選択した
3ターン後

●ガンダム試作一号機「R0」が開発提案

ニュータイプ部隊設立

「臨時徴兵結束報告」が発生
「ソロモン占領」が発生
「ベガス・プロトガンダム・ガンキャ
ノン・ガンタンク」の開発終了

[YES]
●第13独立前線モード(ON)
●ホワイトベース側のキャラクター、スレッガ
ーが使用不可になる
[NO]
●ニュータイプ訓練を健全しない

クルスト博士の亡命

規定ターン数の経過(70ターン)

[YES]
●クルスト博士の亡命を受け入れる
[NO]
●クルスト博士の亡命を却下する
●イフリート達がラフォン軍に出現

EXAMの研究提案

「クルスト博士の亡命」で[YES]を選
択した2ターン後

●特別に「EXAMの研究」を追加

EXAMの研究実行

「EXAMの研究」を実行

●EXAMの研究開始

EXAM完成・BD開発開始

「EXAMの研究実行」に[YES]を選
択した次のターン以降
「陸戦型ガンダム」の開発が終了
「陸戦型ジム」の開発が終了

●BDの開発開始

BD・テストパイロット派遣

「EXAM完成・BD開発開始」が発生
した3ターン後

[YES]
●ユウが任務中になる
●ニムバスが任務中になる
[NO]
●ニムバスが任務中になる
●BD1号機が開発提案

1・2・3号機強奪

「BD・テストパイロット派遣」で
[NO]を選択した2ターン後

●ニムバスが使用可能になる
●ゾーンのサイド3に部隊出現
BD-1・BD-2/N S(ニムバス) BD-3

2号機追跡命令

「BD・テストパイロット派遣」で
[YES]を選択した2ターン後

[YES]
●2号機の追跡を許可する
[NO]
●2号機の追跡を却下する
●ユウが使用可能になる
●ニムバスが出現
●BD3号機が開発提案
●「BD-2/N S」がラフォン軍に出現
●訓練が生成される
BD-3(ユウ) BD-2/N S(ニムバス)

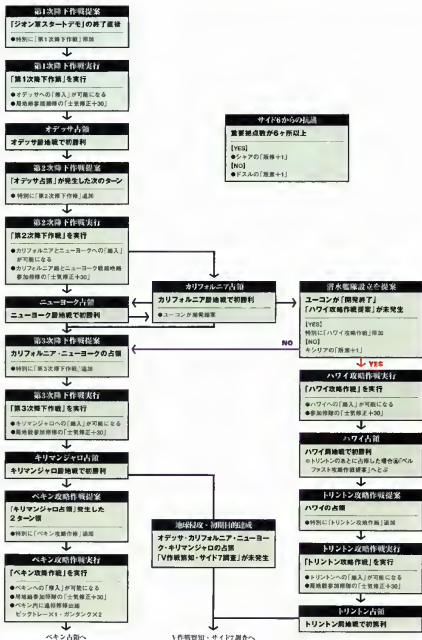
2号機VS3号機

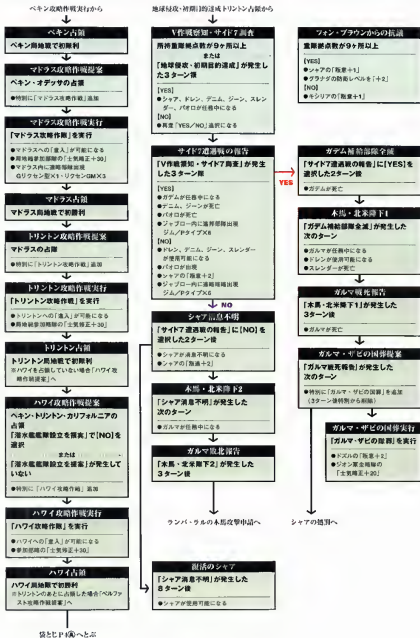
「2号機追跡命令」で[YES]を選
択した3ターン後

●ユウが使用可能になる
●ニムバスが死亡
●BD1-BD2-BD3が開発提案

ジオン公国軍攻略チャート

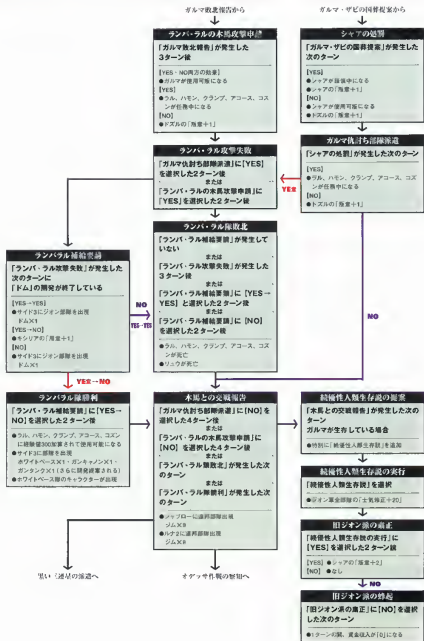
ZION OUKROOM

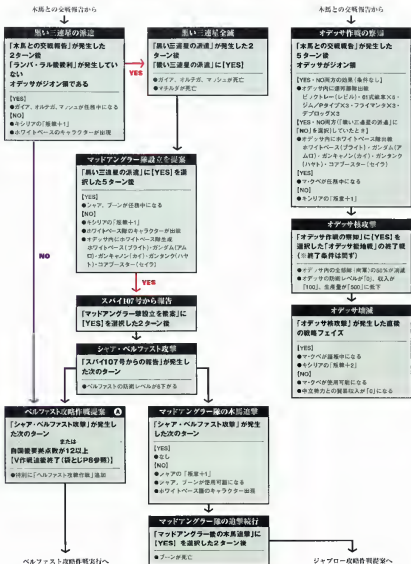


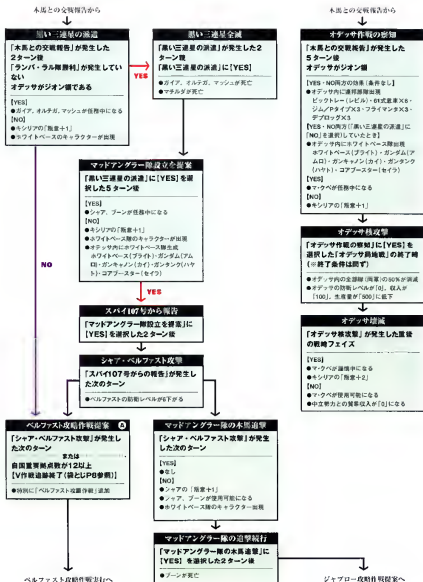


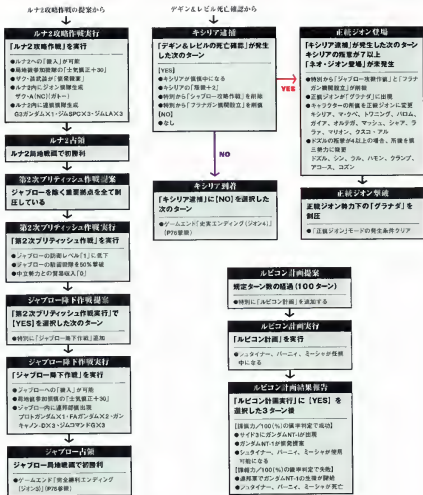
ジオン公国軍攻略チャート

ZION DUKEDOM









ジオン公国軍攻略チャート

ZION OUEKDOM



V作戦追跡終了条件

下記の条件を一つでも満たしていれば「V作戦追跡」が終了する

- 「ランバ・バル・ランバ」(袋とし P4)が発生している
- 「悪い三連星の派遣」(袋とし P5)で「NO」を選択した
- 「マッドアングラー陣立提案」(袋とし P5)で「NO」を選択した
- 「マッドアングラー陣の未参戦」(袋とし P5)で「NO」を選択した
- 「ジャブロー攻略作戦提案」(袋とし P5)で提案された特別項目「ジャブロー攻略作戦」が消滅した
- 「ジャブロー攻略作戦実行」(袋とし P6)を実行後、5ターン経過し作戦の効果を失った

RX-78



G-TITANS

G-TITANS

センサー	A
耐久力	350
運動性	60
移動力	7
最大格闘	400
戦闘消費	65/ノ
移動消費	4
構成数	1

地形	陸	山	砂	雪	空	水	陸
移動適性					X		
攻撃適性A							
攻撃適性B							
攻撃適性C							
武器	1	2	3	4			
A攻撃	1	2	3	4			
開発必要	基礎	MS	MA				
LV	12	12	12				

開発 資金 資源 開発 戦況 編成
3 2500 3500 ナシ

ティターンズが開発したガンダム。ティターンズモードでゲームを始めると、開発生産できるようになる。最大の特徴はガンダム系MSなのに生産制限がないこと。

MS-09R



RPM C.A

RPM C.A

センサー	B
耐久力	180
運動性	45
移動力	8
最大格闘	400
戦闘消費	60/ノ
移動消費	5
構成数	1

地形	陸	山	砂	雪	空	水	陸
移動適性	X	X	X		X	X	X
攻撃適性A	X	X	X		X	X	X
攻撃適性B							
攻撃適性C							
武器	1	2	3	4			
A攻撃	5	6	7	8			
開発必要	基礎	MS	MA				
LV	12	12	12				

開発 資金 資源 開発 戦況 編成
3 1500 1500 1

ネオ・ジオンモードで最初から使用できるキャスバル専用のリック・ドム。実弾系だったバズーカが、ビーム系のものに換装され、遠距離攻撃もできるようになっている。

RX-78



ガンダム C.A

ガンダム C.A

センサー	A
耐久力	350
運動性	50
移動力	8
最大格闘	400
戦闘消費	90/ノ
移動消費	4
構成数	1

地形	陸	山	砂	雪	空	水	陸
移動適性					X		
攻撃適性A							
攻撃適性B							
攻撃適性C							
武器	1	2	3	4			
A攻撃	9	10	11	12			
開発必要	基礎	MS	MA				
LV	15	15	15				

開発 資金 資源 開発 戦況 編成
3 3500 4000 1

キャスバル専用のガンダム。開発に必要な研究LVの高さはGP01-Fbと同じく高目に設定されている。移動力の高さと、ビームライフルの攻撃力が魅力の機体だ。

MS	No.	武器名	基本攻撃力 (攻撃力×1.25)	命中率	攻撃力	基本回避 (回避率×1.25)	回避回数 (回避率×1.25)	最小射撃	最大射撃	対地	対空	対艦
G-TITANS	1	ビームライフル	60	60	30	6	12	1	1			
	2	Hバルカン	4	50	2	6	8	1	1			
	3	ビームサーベル	23	75	35	2	4					
	4	ビームサーベル	12	75	35	1	1					
	5	ビームバズーカ	50	75	25	6	12	1	2			
	6	スプレッドビーム	2	99	5	1	1	1	1			
	7	ヒートソート	25	75	25	3	5					
	8	トッセンサーベル	13	80	40	1	1					
	9	ビームライフル	83	70	25	10	16	1	1			
	10	Hバルカン	4	50	2	6	8	1	1			
	11	ビームサーベル	23	75	35	2	4					
	12	ビームサーベル	12	75	35	1	1					

チャートページの見方

1 イベント名

「ベルファスト解放命令」が発生した3ターン後
ホワイトベース艦載モード (ON)

または

2 イベント発生条件

「ランバール降魔剣との交戦報告」
が発生した3ターン後

ホワイトベース艦載モード (ON)

[YES]

● ノーンが仕舞中になる

[NO]

● ホワイトベース艦載モード(OFF)

● ホワイトベースとマッドアングラー隊が

ベルファストに出撃

● ホワイトベース隊のキャラクターが使用可

態になる

● ノーマが出現

● カイが使用不可になる

YES

NO

3 イベントによる効果と進行ルートへの影響

マッドアングラー隊との交戦報告

「ベルファスト解放命令」で「YES」を
選択した3ターン後

● ホワイトベース隊のキャラクターに降魔剣

50発着

● ウッディーが仕舞中になる

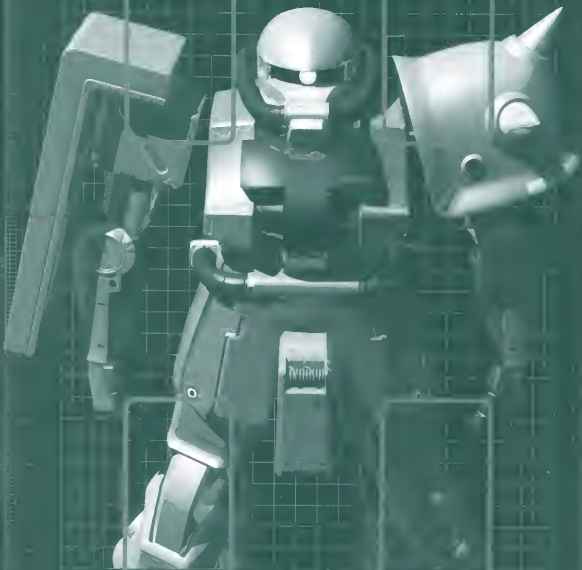
● フーンが死亡

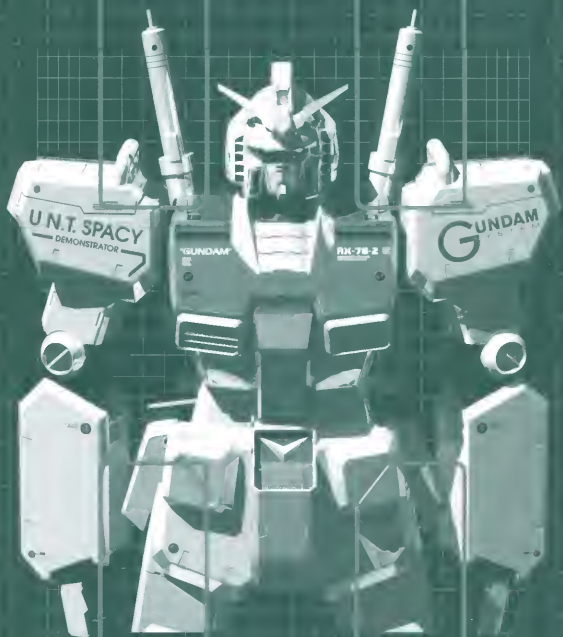
4 イベントの進行ルート

YES、NOの選択によって進行が変化したり、イベ
ントが発生する場合はそれぞれの矢印の方向に進む

※表中に記載されているホワイトベース隊とは、ブライト、
アムロ、カイ、ハヤト、リュウ、セイラ、ミライ、フラウの8名
を指している。

MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S GREED COMPLETE GUIDE





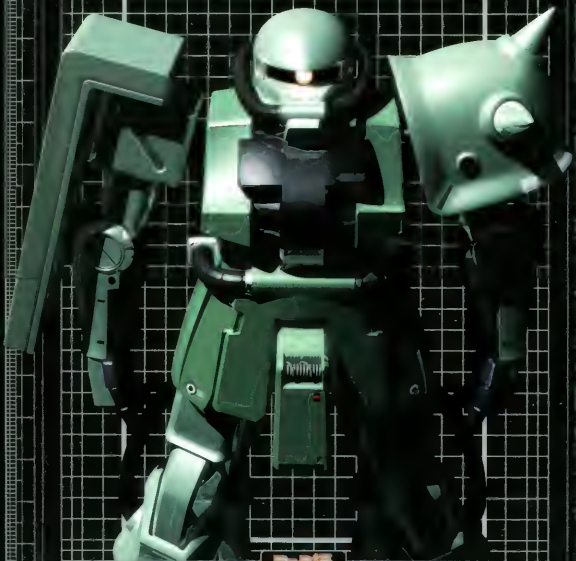
3500 数値計算システムのための最新ライブラリ MOBILE SUIT GRAPHIC GREEN'S GREENE COMPLETE GUIDE 5

機動戦士ガンダム

ギレンの野望

コンプリートガイド

MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S GREED COMPLETE GUIDE



ファースト
責任編集

ISBN4-7572-0111-7

C0076 ¥1400E



9784757201118

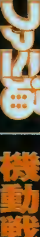
アスペクト

定価 本体1400円+税



1920076014000





数値計算・データの処理の基礎 プログラミング言語C C言語の基礎

MOBILE SUIT GUNDAM GIREX'S GREED COMPLETE GUIDE

© 2004 SOTSU